3

NEL REGNO DEI DEMONI

J. H. BRENNAN

fire*wolf

librogame®

librogame®

collana diretta da Giulio Lughi

Nessun albero è stato abbattuto
per produrre la carta di questo libro che è interamente riciclata.

ISBN 88-7068-505-5
Titolo originale: «Sagas of the Demonspawn - Demondoom»
Prima edizione 1985: Fontana Paperbacks

Illustrazione di copertina: Peter Andrew Jones

via San Francesco, 62 Tel. 040/772376 - 772106 Fax 772214
Progetto grafico della copertina Tassinari/Vetta associati

NEL REGNO DEI DEMONI

J. H. BRENNAN

illustrato da John Blanche
tradotto da Stefano Alfiero D'Aprile

Edizioni E. Elle

INDICE

Registro d'avventura

PUNTI DI VITA DI FIRE*WOLF

Forza	Velocità	Resistenza	Coraggio
Fortuna	Carisma	Fascino	= PV

Punteggio iniziale:

Punteggio attuale:

REGISTRO DI COMBATTIMENTO

Avversario:

Punti di Vita dell'avversario:

Risultato:

Danno inferto:
(modificato dall'abilità e dalle armi usate)

Punti di Vita finali dell'avversario:

Avversario:

Punti di Vita dell'avversario:

Risultato:

Danno inferto:
(modificato dall'abilità e dalle armi usate)

Punti di Vita finali dell'avversario:

Avversario:

Punti di Vita dell'avversario:

Risultato:

Danno inferto:
(modificato dall'abilità e dalle armi usate)

Punti di Vita finali dell'avversario:

Avversario:

Punti di Vita dell'avversario:

Risultato:

Danno inferto:
(modificato dall'abilità e dalle armi usate)

Punti di Vita finali dell'avversario:

Avversario:

Punti di Vita dell'avversario:

Risultato:

Danno inferto:
(modificato dall'abilità e dalle armi usate)

Punti di Vita finali dell'avversario:

Avversario:

Punti di Vita dell'avversario:

Risultato:

Danno inferto:
(modificato dall'abilità e dalle armi usate)

Punti di Vita finali dell'avversario:

Avversario:

Punti di Vita dell'avversario:

Risultato:

Danno inferto:
(modificato dall'abilità e dalle armi usate)

Punti di Vita finali dell'avversario:

Avversario:

Punti di Vita dell'avversario:

Risultato:

Danno inferto:
(modificato dall'abilità e dalle armi usate)

Punti di Vita finali dell'avversario:

NOTA IMPORTANTE

Questa è la più difficile delle prime tre avventure di Fire*Wolf. Le prove che il nostro eroe dovrà affrontare sono estremamente complesse, per non dire di alcuni rompicapi...
Se, pur avendo attentamente preso nota e ricontrollato ogni tua singola mossa, rimani bloccato e non sei più in grado di proseguire l'avventura, puoi ricorrere alla speciale Pagina dei Suggerimenti in fondo al libro. Le indicazioni qui riportate sono scritte alla rovescia, per non rischiare di leggerne una mentre ne stai consultando un'altra.
Un consiglio: se vuoi divertirti veramente, usa la Pagina dei Suggerimenti soltanto in casi estremi!

L'INIZIO DEL GIOCO

Per cominciare a giocare hai bisogno di due dadi.
Beh, di certo te ne servirà uno, anche se sarebbe buona cosa se riuscissi a trovarne due. Stiamo parlando di normalissimi dadi a sei facce.
Se non li hai a portata di mano, oppure se non ti è comodo usarli, puoi fare riferimento ai dadi alternativi stampati in alto sulle pagine a destra; fai scorrere rapidamente le pagine con il pollice e poi fermati su una pagina a caso. Se le istruzioni dicono di lanciare un solo dado, considera solo quello di destra.
Avrai anche bisogno di un po' di carta e di qualcosa con cui scrivere. Se per caso possiedi un calcolatore tascabile, tienilo sotto mano. Non che sia indispensabile, ma in alcuni momenti potrebbe tornarti utile.
Ora con questo equipaggiamento puoi procedere coraggiosamente alla sezione successiva.

Come creare un personaggio

Dal momento che questo non è un romanzo nel senso comune della parola, il personaggio principale non è creato dall'autore ma è piuttosto generato da te che leggi.
Ecco come si crea un personaggio.

Dai un'occhiata alla tabella seguente:

FORZA — CORAGGIO
VELOCITÀ — *ABILITÀ*
RESISTENZA

Queste sono, come puoi vedere, alcune caratteristiche fondamentali della personalità, non *tutte* le caratteristiche, ma certo quelle maggiormente associate con la popolarissima occupazione umana dei combattimenti. Perché, come scoprirai, combattere è molto importante in un'avventura.
Per essere sicuro che il tuo sia un personaggio a tutto tondo, aggiungeremo altre caratteristiche. Eccole:

FORTUNA
CARISMA
FASCINO

Questi sono gli elementi su cui dovrai lavorare.
Prendi i due dadi e giocali per la prima delle caratteristiche sopra riportate: la FORZA.
Una volta giocati i dadi, moltiplica il risultato per otto. (È qui che il calcolatore potrebbe tornarti utile!) Riporta il risultato ottenuto accanto alla parola FORZA nel Registro d'Avventura che trovi all'inizio del libro. Se non vuoi scrivere direttamente sul libro, copia la tabella su un foglio di carta e usalo come registro.
Ora gioca due dadi per ogni caratteristica elencata - tranne che per l'ABILITÀ, di cui ti occuperai più tardi - e moltiplica ogni volta il risultato per otto prima di riportarlo sul registro.

Adesso avrai un elenco di caratteristiche con dei numeri scritti accanto. Nell'insieme, queste caratteristiche e questi numeri rappresentano lo scheletro, per così dire, del tuo personaggio, che è destinato a diventare l'eroe di questo libro. Ogni numero che hai scritto rappresenta la *percentuale* di quella particolare qualità che il tuo personaggio possiede in questo specifico momento.
Queste percentuali sono il prodotto del caso (ovvero del lancio dei dadi). Ora, se sei uno spirito matematico e non ti gira la testa dopo questo strano inizio, avrai già notato che qui c'è qualcosa di strano. Abbiamo parlato di percentuali, ma se giochi due dadi a sei facce e moltiplichi il risultato per otto, il numero massimo che potrai ottenere è 96, 4 meno di 100. Ma non lasciare che questo ti preoccupi. Solo Allah è perfetto, come gli Arabi continuano a dirci. E inoltre, i personaggi perfetti finiscono con l'avere avventure assai noiose. Perciò continueremo a parlare di percentuali, ma ricorda che, per quanto buone, nessuno raggiunge mai il massimo assoluto.
C'è soltanto una caratteristica senza numero: l'ABILITÀ. Se hai già letto i libri precedenti della serie "Fire*Wolf", sarai in possesso di un certo punteggio di ABILITÀ che potrai mantenere in questo libro. Altrimenti, assegnati un'ABILITÀ di partenza di 10 punti, ma ricordati comunque che questo punteggio aumenterà con l'avanzare dell'avventura. Ogni volta che Fire*Wolf sopravvive a un combattimento o risolve un dilemma particolarmente difficile, dovrai aggiungere 1 punto al punteggio della sua ABILITÀ, fino a raggiungere un massimo, per l'appunto, di 96.
Ora non ci resta che parlare dei combattimenti.

Combattimenti

La sopravvivenza del tuo personaggio dipende soltanto dalla tua abilità a conservare i tuoi PUNTI DI VITA. Per farti un'idea degli attuali PUNTI DI VITA (PV abbreviato) tutto ciò che hai bisogno di fare è sommare i numeri che hai scritto sul tuo registro. In altre parole la formula dei tuoi PUNTI DI VITA è questa:

FORZA + VELOCITÀ + RESISTENZA + CORAGGIO + FORTUNA + CARISMA + FASCINO = PUNTI DI VITA

Nel corso di questa avventura, mano a mano che il tuo personaggio sviluppa la sua ABILITÀ, i suoi PUNTI DI VITA aumenteranno.
Ma non metterti in testa l'idea che i PUNTI DI VITA siano statici. Non lo sono affatto. Perderai PUNTI DI VITA in diverse e interessanti situazioni e guadagnerai PUNTI DI VITA riposandoti, curandoti e così via. *In nessun momento, comunque, i* PUNTI DI VITA *dovranno superare il numero di* PUNTI DI VITA *che avevi all'inizio dell'avventura, tranne per l'aggiunta data dallo sviluppo dell'*ABILITÀ.
Ecco la regola da un milione di dollari.

Se i suoi PUNTI DI VITA *scendono a zero (o meno), il tuo personaggio è morto.*

Quando ciò accade, torna all'inizio del libro e con altri lanci di dadi fai reincarnare il tuo personaggio.

Regole di Combattimento

In un romanzo di partecipazione come questo l'esito di combattimenti regolari e altre situazioni analoghe viene

deciso tirando i dadi, ma ai punteggi così ottenuti devi apportare certe modifiche.
Ecco come funziona.

1. Primo Colpo

A meno che non venga specificato diversamente nel paragrafo in cui avviene il combattimento, si inizia con lo stabilire chi colpisce per primo. Per far questo devi tirare due dadi per il tuo personaggio e aggiungere al risultato i valori di tre delle sue caratteristiche: VELOCITÀ, CORAGGIO E FORTUNA. Fatto ciò, ripeti l'operazione per il suo avversario, aggiungendo stavolta le sue caratteristiche, e poi confronta i due risultati: chi ha ottenuto il maggiore avrà il beneficio del primo colpo.

2. Inizio del Combattimento

Stabilito ciò, tu e il tuo avversario vi affrontate colpendovi a turno e facendovi vicendevolmente a pezzi finché lo scontro non venga deciso da morte, sconfitta o ritiro di uno dei due contendenti, o da qualche altro fattore.

3. Colpire

Per ogni colpo è necessario stabilire, sempre lanciando i dadi, se andrà a segno. Fondamentalmente, i punteggi dal 7 in su significano che hai colpito il tuo avversario, o che lui ha colpito te, e dal 6 in giù che lo hai mancato. Ma questo valore verrà praticamente sempre modificato in base alla tua ABILITÀ e anche, in qualche misura, alla tua FORTUNA. Per ogni 10 punti di ABILITÀ che acquisisci durante il gioco puoi diminuire di 1 il punteggio che devi fare per colpire. Se, ad esempio, ti trovi

ad avere 20 punti di ABILITÀ, per colpire ti basterà un 5. Ma devi aver raggiunto *esattamente* i 10 punti: finché la tua ABILITÀ non arriva a 10 punti non puoi apportare nessuna correzione e, allo stesso modo, anche se hai un'ABILITÀ di 19, correggerai solo di 1, e così via. Naturalmente anche le probabilità che il tuo nemico ha di colpirti vengono influenzate dalla sua ABILITÀ esattamente allo stesso modo.
La modifica in base alla FORTUNA è più semplice da calcolare e puoi farlo subito. Se hai una FORTUNA di 72 punti o più, puoi togliere 1 dal punteggio necessario per colpire. In altre parole, se la tua FORTUNA è maggiore di 72, ti basta fare dal 6 in su ai dadi per assestare il colpo. E anche qui, per il tuo avversario vale la stessa regola.

4. Danno

Una volta che dadi e modifiche hanno stabilito che hai colpito il tuo avversario, viene il momento di calcolare l'entità del danno che gli hai provocato, ovvero quanti PUNTI DI VITA gli hai tolto. È presto fatto.
Prima sottrai il minimo necessario per colpire dal punteggio dei dadi. Cioè, se, calcolate le modifiche di ABILITÀ e FORTUNA, ti basta un 5 per colpire, e tirando i dadi fai 10, significa che hai ottenuto 5 punti in più di quanto ti serviva per colpire. Ora moltiplica questa cifra per 10 e avrai la quantità base dei PUNTI DI VITA che gli hai tolto (ovvero, dei PUNTI DI DANNO che gli hai inferto).
Ma anche il danno è sempre soggetto a modifiche. Innanzi tutto puoi aggiungere un punto al danno inferto ogni 8 PUNTI DI FORZA che possiedi. Inoltre, ovviamente, se colpisci il nemico con un'arma gli provocherai ferite ben più gravi che non affrontandolo a mani nude, quindi potrai aggiungere altri punti di danno a seconda dell'arma che usi. Più avanti troverai una tavola che mostra chiaramente i PUNTI DI DANNO supplementari provocati dai vari tipi di arma. È altrettanto ovvio che se hai un'armatura o uno scudo il danno subito sarà minore, quindi nella stessa tavola troverai la quantità di PUNTI DI DANNO da sottrarre per ogni tipo di protezione. Calcolata l'entità del danno e le sue correzioni, sottrai il risultato dai PUNTI DI VITA che il tuo avversario ha al momento e, naturalmente, fai lo stesso dopo che lui ha colpito te. Come abbiamo già detto, quando il totale dei PUNTI DI VITA arriva a zero, sopravviene la morte.

5. Ultima Speranza. Ovvero, come evitare la morte.

C'è un'unica, remota possibilità di evitare di morire nel caso in cui tu abbia perso tutti i PUNTI DI VITA. Ciò dipende dalla tua FORTUNA. Se ti sembra proprio che il tuo personaggio sia stato ucciso, hai a tua disposizione un tiro di dadi (uno solo) il cui risultato deve essere moltiplicato per 8. Se la cifra che ottieni è inferiore a quella della tua FORTUNA, puoi ricominciare il combattimento da capo, reintegrando tutti i PUNTI DI VITA persi sia da te che dal tuo avversario.
Ma, se il tuo oppositore ti uccide nuovamente, non avrai una seconda possibilità di mettere alla prova la tua FORTUNA.

6. Resistenza

Per quanto tempo potrai continuare a combattere colpo su colpo dipenderà dal tuo livello di RESISTENZA.

Dividi la cifra per 10, arrotondando per difetto, e scoprirai per quanti scontri potrai proseguire prima di doverti riposare. Dopo aver combattuto per questo numero di scontri, dovrai stare fermo per due scontri per riprendere fiato. Questo, in pratica, significa che il tuo avversario avrà due possibilità di colpirti senza che tu possa contrattaccare, ma la stessa cosa capiterà a lui quando avrà raggiunto il suo limite di RESISTENZA.
Se, come di solito succede, Fire*Wolf adopera Doomsword, un'arma magica di considerabile ma sinistra potenza di cui è entrato in possesso nel corso di una precedente avventura, un altro fattore entra in gioco. La lama ha infatti il potere di assorbire i PUNTI DI VITA dell'avversario e di trasferirli su Fire*Wolf. Ciò significa che con il passare dei combattimenti i PUNTI DI VITA di Fire*Wolf aumentano. Ma attenzione! Essi non devono mai superare il punteggio con cui Fire*Wolf ha cominciato l'avventura. Troverai ulteriori informazioni su Doomsword in fondo al libro, nella sezione intitolata "La Storia della Spada del Destino".

TAVOLA DI MODIFICA
IN BASE AD ARMI E ARMATURE

Freccia	+10	Mazza ferrata	+14
Ascia	+15	Giavellotto	+12
Clava	+ 8	Spada	+10
Pugnale	+ 5	Armatura di cuoio	- 5
Mazza	+ 7	Cotta di maglia	- 8
Alabarda	+12	Cotta di piastre	-12
Lancia	+12	Scudo	- 7

Chi combatte sia con l'armatura che con lo scudo avrà vantaggi da tutt'e due le cose, ma la protezione dello scudo in questo caso scende a -5, perché l'armatura ne rende l'uso più lento e difficile.
Tutte queste correzioni, comunque, si riferiscono solo ad armi e armature normali. Quelle magiche, invece, sempre che tu sia sufficientemente fortunato da trovarle, sono ancora più letali o protettive, come avrai modo di scoprire se si presenterà l'occasione.

Magia

A Fire*Wolf la magia non piace affatto, ma non ne può fare a meno per motivi di pura sopravvivenza, più o meno come per la Spada del Destino. Suo padre, il mago Lord Xandine, aveva voluto insegnargli alcuni incantesimi perché potesse utilizzarli come difesa, eccoli:

ARMATURA MAGICA
CRIPTA
SFERA DI FUOCO
INVISIBILITÀ
PARALISI
AGO AVVELENATO
RESURREZIONE
RITORNO
DISTORSIONE TEMPORALE
TERRORE

I loro effetti e le quantità di POTERE necessarie si trovano nella sezione "Tabella degli Incantesimi" alla fine del libro.

Qualsiasi incantesimo per essere lanciato richiede un certo impiego di POTERE, e in più è sottoposto ad alcune regole che vedremo fra un attimo.

Nell'avventura precedente Fire*Wolf si è costituito una riserva di POTERE sottoponendosi ad una serie di poco piacevoli prove iniziatiche. In questa nuova avventura il nostro recalcitrante mago *non* potrà usufruire del POTERE eventualmente rimastogli da precedenti avventure. Assegnagli 50 punti di POTERE e annota il punteggio nel Registro d'Avventura.

Per l'impiego della magia, dovrai seguire queste regole:

1. Prima che Fire*Wolf possa usare un qualsiasi incantesimo, dovrai tirare i dadi per stabilire se in quel momento è ben disposto verso la cosa o no. Se esce un numero dal 4 in su, non ne vorrà sapere di NESSUN tipo di magia per la durata di tutto il paragrafo, indipendentemente dai rischi che corre.

2. Anche se ha abbastanza POTERE per farlo, Fire*Wolf non utilizzerà mai due volte un incantesimo nel corso dello stesso paragrafo, ma potrà lanciare uno degli altri a sua disposizione.

3. Gli incantesimi hanno una certa *probabilità di fallire*: c'è il 50 per cento di probabilità che non riescano. In altre parole, perché la formula magica pronunciata da Fire*Wolf funzioni, dovrai fare almeno 6 ai dadi. Fin qui tutto bene, ma c'è un problema: lanciare incantesimi consuma POTERE, quindi, anche se l'incantesimo non riesce, il POTERE impiegato per lanciarlo viene irrimediabilmente consumato.

Recuperare POTERE

Fire*Wolf può recuperare il POTERE perso in diversi modi.

Può convertire i suoi PUNTI DI VITA in POTERE, cioè può decidere di sacrificare, diciamo, 10 PUNTI DI VITA per avere 10 punti di POTERE in più.

Oppure possono verificarsi delle situazioni nel corso dell'avventura per cui gli sarà permesso di recuperare altri punti di POTERE.

Abilità

L'ABILITÀ si acquisisce soltanto con l'esperienza. Per ogni combattimento vinto, o a cui sopravvivi, guadagni 1 punto di ABILITÀ. Ciò influirà anche sui tuoi PUNTI DI VITA (che, ovviamente, aumenteranno) e sulle possibilità di uscire vincitore da un combattimento.

*Attenzione, nota molto importante! Potrai portare con te e servirti dell'*ABILITÀ *accumulata in questo libro nella prossima avventura di Fire*Wolf!*

Tiri di Verifica

Ogni tanto, durante l'avventura, ti verrà richiesto di tirare i dadi per stabilire se Fire*Wolf uscirà con successo da una determinata situazione. Questi sono tiri che servono per verificare quali sono le sue possibilità di riuscita in base a FORTUNA, FORZA, VELOCITÀ o qualsiasi altra sua caratteristica.

I tiri di verifica si fanno lanciando due dadi, sommando le due cifre e moltiplicando il risultato per 8.

Poi si confronta il risultato con il numero relativo alla caratteristica da verificare: se il risultato del tiro di

verifica è minore, il tentativo di Fire*Wolf è riuscito; se è maggiore no.
E questo, direi, è tutto. Da qui in avanti le sorti di Fire*Wolf dipendono da te. È una tua creazione, trattalo bene.
E buona fortuna.

LA SAGA

La storia di Fire*Wolf è un'epica di tipo diverso, un'epica che *tu stesso* crei. Se hai già letto le prime due avventure della serie, conoscerai già la storia dell'eroe principale, Fire*Wolf. Sebbene nato altrove, il nostro eroe venne allevato nei villaggi di pietra della tribù dei Barbari delle Terre Selvagge di Harn. Ancora giovane, venne esiliato dal villaggio per essersi comportato troppo audacemente con l'attraente figlia del Capo villaggio. E in esilio Fire*Wolf scoprì il suo Destino.
Attraverso una serie di pericolosissime avventure che ebbero inizio con l'incontro con l'eremita Baldar, Fire*Wolf scoprì che nelle sue vene scorreva il sangue di una nobile casata del vicino regno di Kaandor e che suo padre era niente meno che il mago Lord Xandine.
Non fu una scoperta che lo riempì di gioia, perché Fire*Wolf aborriva la magia, e persino oggi ne fa uso con riluttanza, malgrado la sua nascita. Ma, volente o nolente, egli se ne deve servire, poiché il Destino ha fatto di lui lo strumento principale per respingere gli attacchi contro Harn di una stirpe di creature da incubo: i Demoni.
La Stirpe dei Demoni è un male di antica data. I Demoni furono creati millenni or sono da una banda di maghi di Kaandor che riuscì a racchiudere le anime di entità demoniache in corpi artificiali allo scopo di

produrre una razza di mostri. Nel corso degli eventi - così narrano le leggende - queste creature si rivelarono estremamente pericolose e troppo imprevedibili per poter essere controllate dai loro creatori, contro i quali si ribellarono. Dai tempi della grande ribellione preistorica, i Demoni hanno vissuto in un labirinto che nessun essere umano ha mai visitato e che si trova da qualche parte vicino alla catena montuosa che separa il regno di Harn da quello di Kaandor.

Di tanto in tanto i Demoni sono usciti dal loro covo per sferrare attacchi contro Harn, e fu uno di questi attacchi che Fire*Wolf riuscì a respingere, assicurandosi così fama di eroe.

Quelli erano tempi duri, ma da allora dieci anni sono trascorsi, e Harn è un luogo notevolmente più pacifico. Re Voltar il Magnifico, svegliato da Fire*Wolf da un sonno mistico che durava ormai da secoli, governa nuovamente sul suo regno e, da abile mago qual è, è riuscito a impedire ulteriori incursioni o invasioni di Demoni.

Fire*Wolf, dal canto suo, è maturato ed è riuscito a domare le fiere passioni della giovinezza; col titolo di Lord Xandine, ereditato dal padre, siede nel Consiglio di Harn e gode della fiducia del Re. Da molti anni non fa più uso di magie o di armi, se non per allenamento. Ha ancora con sé Doomsword, la Spada del Destino - una lama semi-intelligente dotata di poteri infernali - solo perché è impossibilitato a spezzare l'incantesimo che lo tiene legato ad essa. Ma la spada non assorbe energia vitale da almeno dieci anni.

Negli ultimi mesi solamente una questione ha turbato la tranquillità di Harn: la misteriosa scomparsa di non

meno di cinque conosciutissimi membri del Governo. Ma oggidì anche questo mistero è lontano da Fire*Wolf. I suoi pensieri, ora come spesso in passato, sono di natura più dolce... È il bel viso di Lady Freya, la donna che presto egli sposerà, a riempirgli il cuore e la mente.

Nel Regno dei Demoni

L'Avventura

1

L'aria profumava di gelsomini.
Fire*Wolf si avvolse stretto nel suo mantello per ripararsi dal freddo della notte e senza alcuna fretta, si mise in cammino. Senza fretta, per poter riassaporare nel ricordo ogni singolo istante dell'incantevole serata appena conclusa. Piatti deliziosi, annaffiati da un eccellente vino rosso che gli aveva lasciato addosso una piacevole sensazione di torpore.
Un banchetto superbo, degno della statura dell'ex-Viceré quale in passato era stato Olric, e consono alla celebrazione del diciottesimo compleanno di sua figlia Freya.
Ah, Freya! Era a lei che stava pensando, adesso. Ora che la fanciulla aveva raggiunto la maggiore età, nessun ostacolo poteva più frapporsi al loro matrimonio! In via confidenziale, Olric gli aveva già dato il suo beneplacito un anno prima e ora l'aveva formalizzato in conclusione del banchetto. Dopo l'annuncio, Fire*Wolf aveva dovuto sopportare una lunga serie di burle e fanfaluche da parte dei commensali, che tuttavia avevano aggiunto il giusto tocco di allegria alla serata.
Stava tornando a casa, al suo palazzo, situato nell'immediata periferia di Pelimandar e non riusciva a pensare ad altro che alla sua promessa sposa. Si era fatta donna. Una donna di fascino e bellezza insuperabili che aveva dovuto attendere per un interminabile anno intero. Il desiderio di lei lo devastava.
Fire*Wolf lasciò la strada principale e infilò il solito vicolo buio, di cui si serviva spesso come scorciatoia. Ma non si accorse del pericolo in agguato, e il sicario gli saltò addosso dall'alto di un tetto.

L'assassino nella notte

*Benché abbia smesso da tempo i panni del guerriero e anzi, data l'occasione, sia vestito di tutto punto, Fire*Wolf è tuttavia in possesso della sua fedele Doomsword, dalla quale non gli è mai consentito di separarsi. Ma il suo assalitore, un tipaccio vestito di nero, è un avversario che non gli perdonerà la minima esitazione, perché Fire*Wolf ha davanti a sé un professionista dell'omicidio: un membro della Segreta Gilda degli Assassini, le cui caratteristiche sono:*

FORZA	*80*	*ABILITÀ*	*70*
VELOCITÀ	*95*	*FORTUNA*	*20*
RESISTENZA	*70*	*CARISMA*	*15*
CORAGGIO	*80*	*FASCINO*	*25*

PUNTI VITA 385

*Il Sicario è armato con la consueta spada della Gilda, una lama che incrementerà il danno inflitto di 10 punti e che inoltre è trattata con un potente veleno: con un 6 ai dadi, infatti, si rivelerebbe letale. Ma il Sicario è provvisto anche di una garrotta, che entra automaticamente in funzione con un tiro da 12, dimezzando i PUNTI DI VITA di Fire*Wolf.*
Nel caso tu non l'avessi ancora capito, sarà un duello all'ultimo sangue e se per il nostro eroe questa avventura dovesse già concludersi con la morte, vai al ***13****.*
Se invece sopravvive, vai al ***10****.*

2

Una Palla di Fuoco? Boh. Che cosa ti abbia fatto credere che una cosa del genere avrebbe potuto esserti di aiuto è proprio un mistero. Vai al ***13****.*

3

C'era un intero fascicolo di documenti relativi a riserve e barriere di energia, molti dei quali pieni zeppi di calcoli, riprodotti con la familiare calligrafia di Re Voltar. Fire*Wolf si mise ad esaminarli, colto da un profondo senso di amarezza e di dolore. Così facendo, la sua attenzione fu attirata da una busta, che recava il sigillo reale, impresso dall'anello che Voltar soleva portare al dito. Con somma sorpresa, vide che sopra c'era scritto "Lord Xandine". Era proprio per lui!

Non perse tempo e, con le mani che gli tremavano per l'emozione, l'aprì. L'aveva scritta Re Voltar di suo pugno, non c'erano dubbi.

"Mio caro Fire*Wolf" diceva la lettera. "Avevo dato istruzioni affinché questa missiva ti venisse recapitata in caso di mia morte. Tuttavia, poiché la scomparsa di un Re è spesso causa di grande confusione, alla fine ho preferito lasciarla qui, nella sicurezza che la tua ossessione riguardo al benessere delle nostre regioni più aride ti avrebbe inevitabilmente portato a trovarla.

Desidero che non ti affligga per la mia scomparsa: il tuo affetto e la tua lealtà sono stati un tributo sufficiente alla mia persona e il dolore è un lusso che né tu, né il Regno potete concedervi in un momento come questo.

Tu ed io abbiamo animatamente discusso più volte sulla necessità o meno di adoperare le Riserve di Potere al fine di sollevare la nostra disagiata agricoltura e senza dubbio, avrai considerato la mia contrarietà frutto di testardaggine e scarsa oculatezza. È tempo che tu sappia che ho agito così perché avevo qualcosa in serbo per te. Da quando hai prodotto il mio risveglio e per tutta la durata del mio regno, Harn non è mai stata molestata dal nostro atavico nemico, i Demoni. È stato ormai riconosciuto da tempo che questa felice situazione deve non poco alle mie abilità personali nell'arte del sortilegio, ma nessuno mi ha mai chiesto spiegazioni sui dettagli di questa faccenda, né io mi sono dato la briga di mettere alcuno a conoscenza dell'espediente magico che ha tenuto lontano da noi il pericolo di un'invasione. Tuttavia, giunta è l'ora di farlo. Poco dopo aver ripreso in mano la guida del Regno, destinai quasi tutte le Riserve di Potere del Regno alla creazione di un campo energetico, collocato lungo i confini. Si tratta di una barriera permeabile ai mortali e le carovane di mercanti la attraversano ogni giorno senza accorgersene neppure. Ma data la sua particolare natura, agisce da superbo repellente contro gli odiati e malefici demoni.

È questo campo di energia che ha garantito per lungo tempo la sicurezza di Harn e qui risiede il problema che ora, mio carissimo amico, tu dovrai affrontare. Tale barriera protettiva non è in grado di sopravvivere alla mia morte. Probabilmente, un residuo di Potere la manterrà in funzione ancora per qualche giorno, o forse, soltanto per poche ore, ma quel che è certo è che alla fine, è destinata a crollare. Su questo non ci sono dubbi.

In mezzo a questi documenti troverai maggiori informazioni riguardo alla barriera, le quali ti convinceranno che né tu, né nessun altro, sarebbe in grado di mantenere efficiente questo sistema difensivo dopo la mia morte. Devi sapere che l'unica cosa che può rigenerare la barriera è un artefatto magico creato in tempi antichissimi e chiamato la Sfera d'Oro di Chakran Dis. Non

sono a conoscenza del luogo in cui questo artefatto si trovi adesso. Ciò che posso dirti è che devi assolutamente trovarlo, e al più presto.
Dai miei studi di ricerca emerge che la Sfera potrebbe trovarsi in mano alla Confraternita delle Gegum. Che quelle megere siano disposte ad aiutarti, però, è tutta un'altra questione, dato che il loro modo di intendere il Destino è di gran lunga diverso dal nostro. Tuttavia, non puoi fare altro che provarci: è questo tutto ciò che ti chiedo, e che umanamente posso chiederti.
Fire*Wolf, nobile Lord Xandine, sai bene che per me sei stato come un figlio. Ti conosco abbastanza per sapere che non hai bisogno né di ricchezze, né di titoli in aggiunta a ciò che hai ereditato dal tuo vero genitore. Ma è mio desiderio lasciarti un ricordo personale per tutto l'affetto che ho per te e, conseguentemente, mi permetto di farti dono di quell'anello reale per cui tante volte hai espresso il tuo apprezzamento. Possa rimanere con te per sempre. Voltar".
Quando Olric fece il suo ingresso nello studio, Fire*Wolf aveva le lacrime agli occhi.
"Ho interrogato personalmente le guardie" iniziò a dire il sovrano, "e non ci sono dubbi sulla loro leal..."
Ma Fire*Wolf lo interruppe con un gesto. "Perdonatemi, Olric" disse cupo, "ma penso che dobbiate leggere questa".
Olric prese la lettera e la lesse attentamente. La preoccupazione che via via appariva sul suo volto era fin troppo evidente. "Queste sono notizie molto gravi, Fire*Wolf. Partirete in cerca della Sfera?"
"Certamente!" esclamò Fire*Wolf. "Desidero soltanto dare un ultimo saluto alla salma del mio caro amico Voltar e poi andrò a stanare le Gegum dal loro covo".
E se quelle dannate streghe si fossero rifiutate di aiutarlo, pensò Fire*Wolf, gli avrebbe strappato fuori il segreto a mani nude!
Fire*Wolf e Olric si incamminarono insieme verso la Sala del Trono, dove era stata allestita la camera ardente. Alla vista del corpo senza vita del suo caro amico, Fire*Wolf pensò che neppure la morte era riuscita a cancellare la fierezza che traspariva dal suo volto. Appoggiò una mano sulla sua in segno di saluto e così facendo, si accorse che aveva l'anello reale ancora al dito.

*Sì, era l'anello che Re Voltar gli ha lasciato. Sarà il caso di prenderlo adesso? O forse non è il momento? Se Fire*Wolf decide di prendere ora ciò che legittimamente gli appartiene, vai al* **23**. *Se invece parte in cerca delle Gegum, vai al* **45**.

4

Al pari del Palazzo di Re Voltar, anche il Tempio di Minerva, che ospitava gli Uffici dell'Oracolo di Stato, era situato alla periferia di Pelimandar; ma dalla parte opposta, immerso nel verde del Parco di Pontime. Così, fu solo nella tarda mattinata che Fire*Wolf giunse a destinazione.
Era passato molto tempo dall'ultima volta che era salito in cima a quella collina, al sontuoso edificio di marmo, per chiedere aiuto all'Oracolo. Non gli era stato di grande utilità e francamente era piuttosto scettico e non

*Fire*Wolf di fronte all'Oracolo*

credeva che stavolta i risultati sarebbero stati migliori di allora. Le nobili vesti di Lord Xandine non avevano certo cancellato i segni delle sue umili origini: per i Barbari da cui era stato allevato gli dei rappresentavano qualcosa da temere, a volte da placare e possibilmente... da evitare. Fire*Wolf non metteva in dubbio che i verdetti dell'Oracolo fossero davvero un'emanazione della voce degli dei, ma per sua esperienza aveva finito per considerare quei pronunciamenti troppo oscuri per servire davvero a qualcosa. Tuttavia, gli ordini erano ordini...

Girò intorno alla cinta di pini che circondava il Tempio e si diresse verso il piccolo edificio di arenaria, sede degli uffici dell'Oracolo del Regno. Le Vestali lo riconobbero a prima vista e lo scortarono ossequiosamente attraverso il colonnato, fino ai quartieri privati della Sibilla. L'ultima volta, lo ricordava bene, era riuscito a farsi ricevere soltanto in seguito a una generosa donazione...

Il luogo era rimasto uguale a come Fire*Wolf se lo ricordava: un'intricata struttura di legno, eretta sopra una spaccatura naturale della roccia e interamente avvolta da una coltre perpetua di vapori sulfurei. In cima ad essa, il trono di granito su cui sedeva in tutta la sua sfolgorante bellezza la Sibilla in persona: Selena. I dieci anni trascorsi dalla prima volta che le aveva posato addosso lo sguardo non avevano intaccato il fascino di quella donna e Fire*Wolf dovette fare uno sforzo per reprimere la propria emozione.

Le Vestali rimasero indietro in segno di deferenza e Fire*Wolf si avvicinò al trono. Selena gli lanciò uno sguardo di intesa e gli sorrise. Si diceva che avesse

appreso le arti delle Gegum e che fosse questo a rendere conto del suo aspetto imperturbabile, del suo volto senza età e della sensualissima grazia felina dei suoi movimenti. "Salute a te, Barbaro" gli disse. "Ho atteso a lungo il tuo ritorno".
"Dieci anni" disse Fire*Wolf, chiedendosi che cosa stessero pensando le Vestali di quel bizzarro saluto della loro Padrona al nobile Lord Xandine. "Non siete cambiata affatto, Mia Signora".
"Mi dispiace di non poter dire lo stesso di te" replicò ironica Selena. "Stento a credere che sotto tutti quei paramenti di corte sia rimasto qualcosa del caro e selvaggio Fire*Wolf di un tempo. Se non fossi colei che sono, non ti avrei riconosciuto affatto".
"A volte, ne dubito io stesso" disse Fire*Wolf. "Tuttavia, ne è rimasto abbastanza da salvarmi la vita ieri notte".
Il volto della Sibilla rimase di ghiaccio. "Così, qualcuno ha tentato di ucciderti. È per questo che siete qui?"
Fire*Wolf annuì. "Sì, per questo - e per ordine del Re".
"In tal caso, sarà bene che non ti faccia attendere oltre" disse Selena, e si sporse in avanti per inalare una boccata di vapori di zolfo.
Fire*Wolf assistette con un misto di fascino e di orrore all'attacco di convulsioni che iniziò a scuotere da capo a piedi il corpo di Selena, il quale alla fine si irrigidì all'improvviso, come sotto l'effetto di un potente veleno. Fire*Wolf sapeva bene che si trattava soltanto dello stato di *trance* che precedeva il verdetto, ma non per questo ne fu meno impressionato. Alla fine, la Sibilla balzò in piedi, il volto contratto in una smorfia orrenda. "Apri bene le orecchie, misero Mortale! La Morte è in agguato sul Regno!"

Lilethus! Erano soltanto due le divinità che potevano parlare per bocca della Sibilla: Minerva, la dea dell'amore dei sensi, e il dio sciamano Lilethus, i cui messaggi erano di solito di gran lunga più terrificanti. E quella era la voce di Lilethus, non c'erano dubbi. Una grugnito roco ed iracondo, che assai male si abbinava alle splendide labbra di rosa che ne davano voce. Una sorta di boato, che scosse l'antro come il rombo di un tuono.
"Sono riuscito a evitarla, la morte" mormorò Fire*Wolf. "Sono venuto per sapere chi me l'ha mandata".
"Che cosa?" tuonò il dio. "In te c'è Xandine, che domina il sortilegio e Fire*Wolf, che domina la spada. Cosa può la morte contro di te? Non preoccuparti per te stesso! Ben maggiori e devastanti sono i pericoli che incombono! La sabbia del tempo è giunta agli sgoccioli per colui il cui nome è Harn!"
Che cosa significavano quelle parole? Fire*Wolf rimase sbalordito. Colui il cui nome è Harn? Non voleva dire nulla. Ma prima che avesse il tempo di fare domande, la Sibilla fu assalita da un altro attacco di convulsioni e riprese a contorcersi per il dolore. Quando il supplizio cessò, Selena riprese a parlare con la soave voce di sempre. "È inutile, Fire*Wolf. Il potere di Lilethus è troppo forte e non sono in grado di trattenerlo più a lungo. La sua natura è troppo diversa dalla mia" disse la Sibilla con voce ansante. "Hai tratto beneficio dall'Oracolo?"
Fire*Wolf scosse il capo sconcertato. "Non lo so. Ho bisogno di un po' di tempo per pensarci".
Ma quel tempo non gli fu concesso. Un messaggero lo attendeva trepidante all'uscita. "Signore! Signore! Lord

Olric, il Reggente, vi ordina di presentarvi immediatamente all'adunanza del Consiglio!" Reggente? Con quel titolo Lord Olric aveva regnato su Harn durante gli anni del sonno magico di Re Voltar, ma lo aveva subito abbandonato non appena Voltar aveva ripreso il comando. Fire*Wolf afferrò il messaggero per il bavero. "Dimmi del Re!" gli intimò. "Che cosa è successo a Re Voltar?"
"È... morto!" balbettò l'uomo, terrorizzato. "Le guardie hanno catturato l'assassino e... l'hanno ucciso, ma... per il nostro Re non c'è stato nulla da fare!"
Fire*Wolf lanciò un urlo disperato. L'oracolo della Sibilla, adesso, era fin troppo chiaro!

*Oracolo a parte, Fire*Wolf rimane scosso dal dubbio. Ha ricevuto un ordine da parte di Olric, suo futuro suocero, divenuto all'improvviso anche il suo sovrano; e sull'urgenza di quell'ordine c'è poco da discutere. Niente appare più urgente di una riunione del Consiglio, ma il suo istinto gli suggerirebbe piuttosto di precipitarsi sul luogo dell'efferato delitto per esaminare il cadavere dell'assassino in cerca di qualche possibile indizio. Se Fire*Wolf va dritto da Olric, vai con lui al* ***32***. *Se invece decide di esaminare prima il corpo dell'assassino, accompagnalo al* ***40***.

5

Dovette attendere quasi un'ora per poter parlare con Olric, che si trovava in riunione con i suoi generali. Quando l'incontro fu terminato, Fire*Wolf venne ricevuto con mille scuse e, da esperto osservatore qual era, potè accorgersi subito della tensione nervosa che traspariva dal volto del nuovo sovrano. Gli anni già trascorsi in qualità di Reggente avevano costituito senza dubbio un ottimo e severo allenamento all'esercizio del potere, ma Olric appariva ugualmente stanco e invecchiato.
Non c'era certo bisogno di troppe cerimonie tra i due e Fire*Wolf, ordinato ai servitori che portassero del vino, convinse Olric a tenergli compagnia. Dopo un boccale, il sovrano apparve finalmente un po' più rilassato e Fire*Wolf pensò che era giunto il momento di venire al punto.
"Ho sentito dire che a suo tempo foste ricevuto dalla Badessa delle Gegum" cominciò Fire*Wolf, non senza un po' di esitazione.
Olric annuì. "Strana donna davvero. Inverosimilmente anziana, ma con una mente scaltra e brillante al pari di quella di un giovane. Più brillante della mia, ad essere sinceri, in quanto all'epoca riuscì ad ottenere più concessioni da me di quante io riuscii ad ottenerne da lei!" E rivolgendo a Fire*Wolf uno sguardo indagatore, aggiunse: "Ne deduco che non siete ancora stato a fare visita al Convento. Oppure sbaglio?"
Fire*Wolf scosse il capo. "Non ancora" rispose, pensando che non era il caso di angustiare ulteriormente il povero Olric con le difficoltà che aveva incontrato nel farsi ricevere dalle Gegum. "Mi chiedevo se potevate darmi un consiglio riguardo al protocollo che regola le visite ufficiali..."
Olric lo guardò interdetto. "Protocollo? Le Gegum non hanno protocolli. La questione è molto semplice: quando desiderano vedere qualcuno, lo fanno convocare".

"E se invece è qualcuno a fare richiesta di essere ricevuto?"
Olric si strinse nelle spalle. "La richiesta può venire accolta, oppure no. Dipende da loro. Basta presentarsi. Ma non temete, Fire*Wolf. Non oseranno di certo opporre un rifiuto al nobile Lord Xandine".
Fire*Wolf abbassò lo sguardo e non disse nulla.

*Delicatezza ammirevole, considerato che al povero Olric non mancano certo le preoccupazioni. Ma a questo punto, sembra proprio che non ci sia altro da tentare per farsi ricevere dalle Gegum. E allora? La barriera di energia che ha tenuto a bada i Demoni per dieci anni è ormai sul punto di crollare, e il tempo stringe. Fire*Wolf deve assolutamente trovare la Sfera d'Oro, e sarà meglio che lo faccia in fretta. Ritieni che sia il caso di cercare qualche altra informazione tra le carte di Re Voltar al* ***59****? O pensi che sia l'Anello Reale a racchiudere il segreto? In questo caso, Fire*Wolf dovrebbe sfilarlo dal dito della salma del Re... Se Fire*Wolf decide di andare a prendere l'anello e questa è la prima volta che ci prova, vai al* ***18****. Se invece ha già tentato di farlo, ha fallito, ma desidera provarci ancora, vai al* ***26****.*

6

E sortilegio sia! Non c'è che da scegliere...

Armatura? Vai al ***37****.*
Cripta? Vai al ***15****.*
Sfera di fuoco? Vai al ***2****.*
Invisibilità? Vai al ***25****.*
Paralisi? Vai al ***20****.*
Aghi avvelenati? Vai al ***7****.*
Ritorno? Vai al ***41****.*
Distorsione Temporale? Vai al ***31****.*
Terrore? Vai al ***17****.*

7

Di veleno ne aveva già incorporato abbastanza, non credi? L'ago avvelenato ha soltanto l'effetto di accelerare il suo inevitabile destino, che in questo modo lo conduce direttamente al numero ***13****.*

8

Sbadigliando, Fire*Wolf si rimise in piedi e uscì in cortile. Faceva un freddo cane. Prese in mano la torcia e passò un'altra volta in esame il cadavere del sicario. Non c'era proprio niente da scoprire. Nessuna traccia del mandante. E a quel punto, non gli restava che tornarsene a letto.

*E così, dopo una nottataccia infestata dagli incubi, Fire*Wolf si sveglia al* ***29****.*

9

Fire*Wolf prese la decisione all'istante, malgrado la faccenda si presentasse piuttosto complicata. In mezzo c'era Velda, in equilibrio su una striscia di terreno così stretta, che il minimo errore di calcolo avrebbe causato una tragedia. E Fire*Wolf esitò.

Reazione piuttosto normale, data la situazione... In ogni caso, la sua mano è già stretta intorno all'im-

*pugnatura di Doomsword, che, manco a dirlo, sta fremendo per l'impazienza. Pertanto, se decide di combattere con la spada, asseconda la sua scelta e vai al **74**. Ma ricorda che questa potrebbe essere l'occasione giusta per servirsi di uno dei suoi incantesimi, sempre che ritenga di avere il Potere sufficiente e se la senta, per una volta, di mettere da parte il suo consueto disprezzo per la magia. Fosse questa la decisione di Fire*Wolf, accompagnalo al **14**.*

10

Erano passati dieci anni dall'ultima volta che Fire*Wolf aveva ucciso un uomo e, mentre Doomsword, stretta nel suo pugno, vibrava soddisfatta, il nobile avventuriero non riusciva a staccare il suo sguardo sbigottito dal cadavere. L'antica e violenta passione per il combattimento, riesplosa in tutta la sua veemenza nel corso del duello, aveva lasciato posto a quel senso di orrore che sin dai vecchi tempi aveva sempre accompagnato il dover ricorrere alla sua spada incantata. Ma un altro pensiero cominciò a farglisi strada nella mente: quell'uomo non era un ladruncolo da quattro soldi, ma un sicario pagato per uccidere. Chi era il mandante?
In tutta coscienza, Fire*Wolf sapeva di non avere nemici nella terra di Harn, o quantomeno, nessuno tanto agguerrito da pagare un sicario della Gilda. E che costui facesse parte della Gilda, pensò Fire*Wolf, non c'erano dubbi. Quindi, siccome in quel dannato vicolo era troppo buio per riuscire a perquisire il cadavere, Fire*Wolf se lo issò sulle spalle e, senza badare al sangue che gli avrebbe imbrattato il mantello, riprese la via di casa.
Al suo passaggio, gli uomini di guardia al cancello non si scomposero neppure. Conoscevano bene i trascorsi di Fire*Wolf, la cui temibile reputazione, a suo tempo, era giunta in città ben prima del suo arrivo. C'era poco da stupirsi dunque, nel vederlo rientrare a palazzo con un cadavere sulle spalle...
Senza troppe cerimonie, Fire*Wolf scaricò il corpo nel cortile e, accesa una torcia alla parete, si mise a frugargli le tasche. Come aveva sospettato, non trovò assolutamente niente. Era scritto nel codice d'onore della Gilda degli Assassini: nessuno dei suoi membri doveva portare addosso alcunché che potesse eventualmente identificare colui che l'aveva assunto.
A Fire*Wolf, quindi, non rimase altro che dare disposizioni affinché l'indomani il cadavere venisse portato all'obitorio; fatto questo, si ritirò nei suoi appartamenti. Era già molto tardi e, dopo un bagno caldo, decise di infilarsi a letto. In breve, tuttavia, si accorse di non riuscire a prendere sonno. Si girò da una parte all'altra per più di un'ora, rimuginando senza pace sul mistero di quell'attentato.

*Chissà se il nostro eroe è tanto preoccupato da rialzarsi dal letto e andare a perquisire il cadavere un'altra volta... Lancia un dado: se fai 1 o 2, vai al **24**. Altrimenti, vai all'**8**.*

11

Sfinito dal combattimento, Fire*Wolf strinse a sé la piccola Velda, pallida e tremante. Lo spavento, per

fortuna, era passato e non senza una certa soddisfazione, Fire*Wolf afferrò per la coda il corpo senza vita del grosso Puma e lo scaraventò giù dalla scarpata.
"È tutto finito, piccina", le disse con un sorriso. "Pensi che adesso possiamo proseguire?"
Velda annuì con sicurezza e, ripresi i bagagli, si rimisero in cammino.

*Ma forse, l'ottimismo di Fire*Wolf è un po' eccessivo. Scampati all'attacco del puma, questa maledetta montagna ha in serbo altre insidie: una di queste sono le frane. Tira due dadi, uno per Fire*Wolf e uno per Velda, e scoprirai così se i nostri due amici riescono a giungere sani e salvi a destinazione, oppure no. Un punteggio uguale o inferiore a 5 significherà che la persona per cui hai tirato viene investita da una roccia. In questo caso, tira due dadi un'altra volta e moltiplica il punteggio per 4 al fine di determinare il danno subito. Tieni presente che la piccola Velda ha 30 PUNTI DI VITA.*
*Se Fire*Wolf rimane ucciso da una frana, vai al* ***13***. *Se è Velda a morire, vai al* ***43***. *Se invece sopravvivono entrambi, vai al* ***33***.

12

I quartieri privati di Re Voltar erano un luogo familiare per Fire*Wolf. Il sovrano era stato una persona dai gusti semplici, che apprezzava lo sfarzo nelle cerimonie ufficiali, ma nel privato prediligeva l'essenziale. Il suo piccolo studio, con le pareti tappezzate di libri e pergamene, poteva considerarsi una sorta di laboratorio riservato allo studio delle scienze magiche, delle quali Re Voltar era eccelso conoscitore.
Setacciando lo studio in cerca delle documentazioni relative al campo di forza, Fire*Wolf non riusciva a non sentirsi un ficcanaso. Il malessere, però, fu di breve durata. Ci fu un discreto bussare, a cui seguì l'ingresso di un messaggero. Portava un dispaccio da parte di Olric.

*Fire*Wolf abbandonò le ricerche e seguì il messaggero al* ***34***.

13

E per Fire*Wolf giunse la morte.
La sua scomparsa tuttavia, non è che un risibile intervallo nel grande ciclo del suo Destino. Fire*Wolf, infatti, può tornare a vivere: basta tirare i dadi e dotarlo di nuovi PUNTI DI VITA e nuove caratteristiche, e il nostro eroe sarà pronto a ricominciare l'avventura. Da dove? Questione di fortuna. Tira due dadi un'altra volta: se fai più di 6, puoi ripartire dal punto in cui è rimasto ucciso; altrimenti, dall'inizio.

14

*Una scelta interessante e, forse, la più saggia - ammesso che Fire*Wolf abbia Potere a sufficienza...*

Il Puma, che non rimarrà certo seduto ad aspettare, ha le seguenti caratteristiche:

FORZA	*75*	*ABILITÀ*	*65*
VELOCITÀ	*98*	*FORTUNA*	*35*

continua

RESISTENZA	*50*	*CARISMA*	*10*
CORAGGIO	*90*	*FASCINO*	*8*

PUNTI DI VITA 431

Tieni presente che zanne ed artigli incrementano il danno inflitto dal Puma di 5 punti.

*Per quanto riguarda Fire*Wolf invece, è naturale che, fatta la scelta del ricorso alla magia, non possa fare uso né di Doomsword, né di nessun'altra arma (fermo restando che può sempre continuare a mani nude nel caso esaurisca il Potere...). In conclusione, se rimane ucciso dal Puma, vai al* ***13***. *In caso contrario, all'* ***11***.

15

*Siccome sono già trascorsi dieci anni da quando Fire*Wolf fu iniziato al sortilegio, la Cripta, che costituiva parte del suo armamentario magico nei due libri precedenti non può più essere usata.*

*In ogni caso, anche se Fire*Wolf avesse potuto ritornare alle Cripte per vedere rinnovati i suoi poteri, il veleno che ha nel corpo non gli avrebbe consentito di fare più di qualche passo. Pertanto, vai al* ***13***.

16

Mentre Fire*Wolf, lanciato al galoppo, correva in aiuto del piccolo villaggio, Doomsword vibrava eccitata all'idea dell'imminente battaglia.

*Se l'entusiasmo di una spada magica può essere facilmente comprensibile, per quanto riguarda Fire*Wolf forse sarebbe il caso di andarci un po' più cauti: i Demoni che hanno assalito il villaggio sono una dozzina, già tutti impegnati con successo in quelle attività che prediligono da sempre, e cioè il saccheggio, la devastazione e la strage di innocenti. Ciascuno di essi, per inciso, è dotato delle seguenti caratteristiche:*

FORZA	*80*	*ABILITÀ*	*50*
VELOCITÀ	*92*	*FORTUNA*	*70*
RESISTENZA	*95*	*CARISMA*	*0*
CORAGGIO	*80*	*FASCINO*	*0*

PUNTI DI VITA 467

*Ogni Demone è armato di una spada, che ha valore +10. Inoltre, ha la capacità di lanciare uno speciale incantesimo: il Lampo di Fuoco. Il semplice tentativo di farne uso gli costa un tiro a due dadi di PUNTI DI VITA, a prescindere che l'incantesimo abbia effetto o meno. Questo sarà infatti determinato da un altro tiro a due dadi, il cui risultato non dovrà essere inferiore a 9. In caso di riuscita, Fire*Wolf verrà colpito da una folgore verde, che gli causerà la perdita di 75 PUNTI DI VITA.*

*Naturalmente, questi temibili assassini non attaccheranno Fire*Wolf tutti insieme: malgrado gli abitanti del villaggio stiano per essere sopraffatti, saranno pur sempre in grado di tenerne a bada qualcuno, non credi? Per scoprire quanti Demoni riescono a lanciarsi addosso a Fire*Wolf lancia due dadi (e ringrazia il cielo che per quanti possano essere, si*

*faranno sotto soltanto uno per volta...). Per concludere, se Fire*Wolf soccombe all'attacco, vai al* **13**; *se invece sopravvive, i Demoni restanti se la daranno a gambe, permettendogli di proseguire al* **28**.

17

Bravo. I suoi eventuali nemici sarebbero scappati via terrorizzati. Un vero peccato che non faccia lo stesso effetto anche al veleno. Vai al ***13***.

18

Fire*Wolf si trovò così un'altra volta davanti al corpo senza vita di Re Voltar e fu colto dall'emozione. L'anello che il sovrano portava al dito sembrava qualcosa di più di un semplice ornamento: quasi un mistico legame tra chi poteva ancora vivere in prima persona i problemi di Harn e chi invece, alla fine, aveva posato il fardello delle preoccupazioni terrene. Fire*Wolf tese la mano per prendere l'anello e... fece un balzo all'indietro!
In un solo, rapidissimo istante aveva perso tutta la sua ENERGIA e ben 15 PUNTI DI VITA.

Se questo inatteso sviluppo della situazione gli è fatale, vai al ***13***. *Altrimenti, Fire*Wolf si trova davanti a un vero dilemma: varrà la pena di fare un altro tentativo per impossessarsi dell'anello al* ***26***? *Se la risposta è no, rimane da affrontare il problema della Sfera d'Oro. In tal caso, può andare al* ***5*** *e chiedere consiglio a Olric sul modo migliore per farsi ricevere dalle Gegum. Oppure, tentare di scoprire nuove informazioni tra i documenti di Re Voltar al* ***59***.

19

Che brutta fine per un eroe! Pallido, tremante e con il ventre dilaniato dagli spasimi, Fire*Wolf si rese conto di aver preso la decisione sbagliata. Forse, il veleno non gli era entrato nel corpo dallo stomaco, ma attraverso il sangue...

*Una scena pietosa, insomma, su cui non è il caso di soffermarsi oltre, in quanto il destino di Fire*Wolf è inevitabilmente il* ***13***.

20

Niente da fare. Il veleno continua a divorarlo. Vai al ***13***.

21

La sua mano si strinse intorno all'anello e, incredibile ma vero, questa volta non successe nulla! Senza altri indugi, Fire*Wolf lo tolse a Voltar e se lo infilò al dito e... avvertì immediatamente una forte vibrazione in tutto il corpo. Non c'era dubbio: era accaduto di nuovo qualcosa di magico! Del resto, bastava guardare l'anello, che aveva improvvisamente ripreso a luccicare, anche se non così intensamente come quando l'aveva avuto addosso il Re.

*Fire*Wolf scopre così con sorpresa che malgrado l'operazione gli sia costata una perdita complessiva di 86 PUNTI DI VITA, l'Anello Reale gli porta in dono un aumento di 101 punti di POTERE. Ma quale sarà la sua prossima mossa? Pensi che dovrebbe andare al* ***38*** *a chiedere un consiglio al Cerusico di Corte?*

continua

Oppure dalle Gegum al **54**? *E che ne diresti di dare un'altra occhiata alle carte di Re Voltar al* **30**?

22

Un'immensa processione in lutto era scesa per le strade di Pelimandar, e Fire*Wolf impiegò più di due ore per giungere a casa. Andò dritto alla cella nel sotterraneo e scoprì che Lamarand aveva ragione: a parte il puzzo di carne putrefatta, del cadavere non c'era più traccia. Siccome era impensabile che i servitori avessero trasgredito ai suoi ordini e si fossero permessi di spostarlo, Fire*Wolf cominciò a chiedersi se l'uomo fosse morto per davvero. I sicari della Gilda conoscevano un'incredibile serie di trucchi e stratagemmi e non era improbabile che l'uomo l'avesse tratto in inganno con uno di questi. E se fosse stato lo stesso uomo che aveva tentato di ucciderlo il responsabile della morte del Re?
Quando uscì dalle cantine, Fire*Wolf trovò ad attenderlo un messaggero di Olric: era richiesta la sua presenza al Palazzo. Immediatamente. Fire*Wolf lasciò andare un sospiro e si fece sellare un cavallo.

E al galoppo, giunge così al **34**.

23

Fire*Wolf decise di prendere l'anello, ma appena lo toccò, la gemma mandò un improvviso bagliore. Tutto il suo POTERE venne così interamente assorbito dall'anello, e con esso se ne andarono anche 15 PUNTI DI VITA!

Un brutto colpo davvero. Se la perdita di questi 15 PUNTI DI VITA lo uccide, vai al **13**. *Altrimenti, Fire*Wolf deve decidere se fare un altro tentativo per impossessarsi l'anello, oppure no. Nel primo caso, vai al* **26**. *Se invece il nostro preferisce andare immediatamente dalle Gegum, seguilo al* **45**.

24

Stanco ed assonnato, Fire*Wolf si alzò dal letto e scese un'altra volta le gelide scale che conducevano alle cantine. Sfilò una delle torce infisse alla parete ed esaminò il cadavere con cura. L'unica cosa che gli riuscì di scoprire era una piccola cicatrice nascosta tra i capelli, ma non c'era modo di stabilire se questo avesse o meno qualche importanza.
Così non gli rimase che tornarsene a letto.

*E dopo una notte piuttosto agitata, Fire*Wolf si sveglia al* **29**.

25

*Senza farsi vedere da nessuno, Fire*Wolf fila dritto al numero* **13**...

26

Con maggiore attenzione, Fire*Wolf rimise mano all'anello. Un altro bagliore divampò all'improvviso, e poi più nulla. A parte, purtroppo, la perdita di altri 15 PUNTI DI VITA!

Se quest'ultimo salasso si rivela letale, vai al **13**. *Altrimenti, rifletti sul mistero di questo strano anello e decidi se vale la pena di rischiare un terzo ten-*

*tativo. Pensi di sì? Vai al **36**. In caso contrario, Fire*Wolf si mette a caccia delle Gegum al **45**.*

27

A quelle urla disperate Jahaan, il giovane servitore di Fire*Wolf, si precipitò nella stanza in un baleno. Prese le istruzioni e corse dal farmacista, il quale, per fortuna, abitava poco lontano.
Ma quando i due furono di ritorno, il vecchio cerusico, ancora intorpidito dal sonno, si trovò davanti il corpo contratto di Fire*Wolf, riverso a terra. Si inginocchiò per tastargli il polso e dopo qualche istante scosse il capo, rassegnato...

*E cos'altro poteva fare davanti a un cadavere? E di prima mattina, per giunta... Jahaan chiamò a sé il resto della servitù e il corpo di Fire*Wolf venne condotto in processione al cimitero. Vai al **13**.*

28

Sfinito dal combattimento, Fire*Wolf rimase a guardare quella povera gente che aveva iniziato a raccogliere i morti. Il suo pur tempestivo intervento non era riuscito a evitare la carneficina. E questo era soltanto il presagio della sciagura assai più grande che si sarebbe immancabilmente abbattuta sul Regno se non fosse riuscito al più presto a trovare la Sfera.
"Vi siamo grati, straniero" disse una voce alle sue spalle. Fire*Wolf si girò con fatica. Era un uomo sulla sessantina, di corporatura robusta e con i capelli grigi. Probabilmente, il capovillaggio. "Mi dispiace" disse Fire*Wolf. "Ho fatto quello che ho potuto".
"Avete fatto moltissimo. Senza di voi, i morti da contare ora sarebbero assai di più. Venite da Pelimandar?"
Fire*Wolf annuì.
"È vero che il nostro buon Re Voltar è morto?"
"Sì, purtroppo" sospirò Fire*Wolf. "È stato assassinato".
"Ci aspettano tempi duri" disse l'uomo in tono filosofico. "Ma adesso sarà meglio che pensiate a riposarvi, Guerriero. L'ospitalità che possiamo offrirvi è poca cosa per ricompensarvi del vostro coraggio, ma vi prego di accetta..."
Fire*Wolf lo interruppe con un cenno della mano. "Non voglio ricompense, buon uomo, e in ogni caso, non posso indugiare oltre. La mia meta è il Lago dell'Abisso del Serpente e..."
Stavolta toccò a Fire*Wolf di essere interrotto. Era la voce di una donna. "L'Abisso del Serpente? Non dovete andare laggiù: è un luogo stregato, da cui nessuno ha mai fatto ritorno!"
Era un'anziana contadina, dall'aria saggia e materna. "Anche se è così" disse Fire*Wolf con gentilezza, "devo andarci ugualmente. C'è forse qualcuno tra voi che conosca il luogo a sufficienza e sia disposto a farmi da guida?"
Intorno a lui si era formata nel frattempo una piccola folla e Fire*Wolf si rese subito conto delle emozioni contrastanti che le sue parole avevano suscitato in quella gente. Si guardavano l'un l'altro imbarazzati e nessuno aveva il coraggio di aprire bocca. Ma improvvisamente, una voce si levò dal gruppo. "Posso accompagnarvi io, signore. Noi vi dobbiamo la vita".

Sbalordito, Fire*Wolf si trovò davanti una bambina, che si era fatta largo tra la folla. Benché lo sguardo e il portamento facessero pensare a una persona adulta, non doveva avere più di nove anni. "Il mio nome è Velda" si limitò a dire la bimba.

Fire*Wolf non riuscì a trattenere un sorriso. "Dubito che i tuoi genitori ti darebbero il permesso" le disse in tono affettuoso.

La ragazzina fece spallucce. "I miei genitori sono morti".

L'uomo che Fire*Wolf aveva identificato come il capo-villaggio lo trasse in disparte. "Non rifiutare il suo aiuto a causa dell'età, straniero" gli disse sottovoce. "Potresti pentirtene amaramente. Suo padre e sua madre erano Guaritori e a dispetto della sua giovane età, ella stessa è dotata di grandi poteri". A questo punto, la voce dell'uomo si fece ancora più soffusa. "Si dice che un giorno potrebbe persino diventare una Gegum, sebbene da quanto io ne sappia, l'Ordine sceglie da sé le proprie adepte".

"Ma credete che conosca davvero la strada per il Lago dell'Abisso di Serpente?" chiese Fire*Wolf, incuriosito.

"Meglio di chiunque altro" rispose l'uomo. "Si trovava in quel luogo dannato insieme ai suoi genitori, quando furono uccisi".

Fire*Wolf dette un altro sguardo alla bambina, che a sua volta lo stava osservando imperturbata e, senza altri indugi, prese la sua decisione. La gravità e l'urgenza della situazione non consentivano scrupoli. Così, le rivolse un inchino e le disse: "Molto bene, Velda. Sarò onorato di accettare la tua gentile offerta".

A dispetto delle proteste di Fire*Wolf, gli abitanti del villaggio insistettero a lungo perché si fermasse per la notte, ma ormai era quasi l'alba e, in compagnia della sua giovane amica, si preparò a ripartire.

"Conosco una scorciatoia" disse Velda. "È molto difficile e non ci si può portare il cavallo, ma accorcia il viaggio di quasi due giorni".

"Pensi che siamo in grado di farcela a piedi?" le chiese Fire*Wolf con diplomazia.

"Non vedo perché no" disse Velda, squadrandolo con fare esperto e distaccato. "Mi sembrate abbastanza in forma".

Il sentiero si inerpicava dritto su per le montagne e, come aveva detto Velda, era ripido e faticoso. Ma le perplessità che Fire*Wolf aveva nutrito nei confronti della sua giovane compagna di viaggio vennero presto fugate. Velda aveva il passo svelto e sicuro come quello di un esperto montanaro.

La prima notte dormirono all'addiaccio, rannicchiati l'uno accanto all'altra per il freddo e il mattino successivo, ripresa la marcia di buon'ora, si trovarono a dover superare una cengia molto stretta, che passava proprio sul bordo di un precipizio. Era Velda a fare strada, tranquilla e serena come se stessero facendo una passeggiata.

Nessuno dei due si rese conto del pericolo in agguato finché il grosso Puma non emerse da una spelonca sulla destra, a non più di dieci metri dalla bambina. Appena li vide, la belva si piantò in mezzo al sentiero, bloccando loro la strada e le sue fauci proruppero in uno spaventoso ruggito.

*Combattere o scappare: in situazioni come questa non c'è molto da scegliere. Se Fire*Wolf decide di affrontare il Puma, vai al* ***9****. Se invece, cosa strana, ritenesse più sensato darsela a gambe, vai al* ***53****.*

29

Fire*Wolf si svegliò di soprassalto, rivivendo un'ultima volta le immagini dell'agguato notturno. Gli ci volle uno sforzo di volontà per scacciare dalla mente quel tormento, ma ben presto la quiete della Landa di Harn placò il suo nervosismo. Non c'erano azioni immediate da intraprendere e nessuna facile soluzione a portata di mano e pertanto non era il caso di sprecare altro tempo sulla faccenda quando c'erano cose più urgenti a cui pensare.
Nudo, si alzò dal letto e prese una mela dal cesto. Si mise distrattamente a pelarla con il pugnale da cerimonia che aveva indossato la sera prima, tentando di concentrarsi sugli impegni della giornata. Dopo colazione, ci sarebbe stato l'incontro mattutino con Voltar. Sperava di riuscire a persuadere il Re ad usare parte delle Riserve di Potere del Regno per migliorare i raccolti di una regione particolarmente arida. Chissà se il Re... dannazione! Inavvertitamente, si era tagliato, anche se per fortuna, non si trattava che di un graffio.
Insomma, sapeva che non sarebbe stato affatto facile convincere il Re, il quale sosteneva che il Potere doveva essere oculatamente conservata per poter fronteggiare eventuali attività bellicose dei Demoni. Fire*Wolf, invece, pensava... Ma che diamine stava succedendo?
Fu colto da un giramento di testa e la sua vista cominciò ad annebbiarsi, finché le immagini davanti agli occhi sfumarono nel nulla. Sentì una fitta, portò le mani allo stomaco e in un attimo il dolore divenne atroce.
Veleno! Qualcuno aveva iniettato del veleno nella frutta!
I sintomi erano fin troppo evidenti e la loro intensità dava ad intendere che gli restava pochissimo tempo per agire.
Ma che fare?

*Se Fire*Wolf decide di stimolare il vomito sperando di liberarsi dal veleno, vai al* ***19****.*
O pensi che dovrebbe mandare un servitore a chiamare il farmacista? Se è così, vai al ***27****.*
Data l'emergenza, però, potrebbe usare uno dei suoi incantesimi, non credi? Ma quale? In ogni caso, se decidi a favore del ricorso alla magia, vai al ***6****.*
E se ad avvelenarlo fosse stata invece la piccola ferita al dito procuratagli dal pugnale? In tal caso, bisognerebbe farla sanguinare e per fare questo, vai al ***39****.*

30

Entrato in possesso dell'Anello Reale, Fire*Wolf si immerse un'altra volta nel mare di carta che costituiva l'archivio di Re Voltar. E forse fu proprio l'anello a regalargli quel pizzico di fortuna di cui aveva bisogno, perché dopo neanche un quarto d'ora, la sua attenzione venne attirata da qualcosa che evidentemente gli era sfuggito. Si trattava di una nota a proposito del Lago dell'Abisso del Serpente, messo in relazione con una misteriosa Sfera d'Oro.

Quel dettaglio lo colpì in maniera particolare, perché da qualche parte nella sua memoria gli era rimasto un vago ricordo di quel lago. A parte la direzione, non rammentava niente di preciso, ma come inizio non era poi male!

*Resta da decidere se sia opportuno mettersi in viaggio su una così debole traccia. Se Fire*Wolf decide di partire per il Lago dell'Abisso del Serpente, vai al* ***79****.* *Se invece intende fare visita al Convento Gegum, vai al* ***54****.*

31

Scelta piuttosto insolita e fantasiosa, dato che in genere i maghi utilizzano questo incantesimo in combattimento. In ogni caso, l'intuizione di Fire*Wolf si rivelò a dir poco geniale: tornato indietro nel Tempo, al momento del risveglio, con la consapevolezza del pericolo in agguato, pensò bene di ricominciare la giornata lasciando perdere la frutta! Si concesse invece un bagno caldo e agghindatosi in maniera consona all'appuntamento che lo aspettava, impartì gli ordini affinché gli venisse sellato il destriero. Era il Re in persona che lo stava aspettando!
Cavalcò senza scorta, com'era sua abitudine, malgrado avesse ormai la convinzione che per qualche oscuro motivo qualcuno l'avesse preso di mira con il deliberato intento di farlo fuori.
Che qualcosa lo preoccupasse, doveva essere piuttosto evidente: quando fece ingresso nella sala riservata alle udienze importanti, Re Voltar non ebbe indugi. "Che cosa vi affligge, Lord Xandine?"
Fire*Wolf si produsse in un breve resoconto degli ultimi avvenimenti, che impressero sul viso di Re Voltar un'espressione seria e costernata. "Da quanto ho potuto comprendere" gli disse, posandogli una mano sulla spalla, "il sicario che vi ha aggredito non può più nuocervi, ma ricordate che quando una spada si spezza, è poca cosa acquistarne un'altra. Dobbiamo assolutamente scoprire chi si nasconde dietro questi attentati alla vostra vita. Avete dei nemici?"
Fire*Wolf fece spallucce. "E chi non ne ha, sire? Il fatto è che non pensavo fossero tali da volere la mia morte".
"Avete pensato a Braaster?" chiese il Re.
Fire*Wolf lo guardò sorpreso. Braaster? Non ci aveva pensato affatto. Lo conosceva appena, quell'uomo. Era il figlio del Nobile Lamarand, Capitano delle Guardie del Regno. Non aveva mai avuto particolari diverbi né con il padre, né con il figlio; e tantomeno con le loro Guardie. Ma a pensarci bene, forse una cosa c'era...
"Freya?" chiese Fire*Wolf.
Re Voltar annuì. "Quand'erano bambini, sia pure per breve tempo, Freya e Braaster furono promessi sposi. Una costumanza sorpassata, che io sono orgoglioso di aver abolito durante il mio governo, ma che Braaster potrebbe considerare in modo assai diverso. Chissà... Non credete che possa nutrire dei rancori nei vostri riguardi, Lord Xandine, per esservi frapposto a ciò che si potrebbe comprensibilmente considerare un matrimonio di indubbia convenienza, data la mia posizione?"
"Ne dubito" disse Fire*Wolf. "Conosco appena quell'uomo, ma sono sicuro che se avesse covato dell'odio verso

di me per il motivo che voi dite, Freya lo saprebbe di certo e non avrebbe mancato di dirmelo".
Stavolta toccò al Re di fare spallucce. "E chi può dirlo? Nelle questioni di cuore accadono molte cose imprevedibili. In ogni caso, si tratti o no di Braaster, è di vitale importanza scoprire al più presto la verità. Voi non sospettate nessuno?"
Fire*Wolf scuoté il capo.
"In tal caso" proseguì il sovrano, "dovrete chiedere consiglio all'Oracolo del Regno". E alzando una mano per zittire il tentativo di protesta di Fire*Wolf, aggiunse con un sorriso bonario: "È un ordine, Lord Xandine".

*Messa in questi termini, c'è ben poco da fare: a Fire*Wolf, quindi, non rimane che inchinarsi al Re e andare al paragrafo numero* ***4***.

32

Fire*Wolf entrò nella Sala del Consiglio e scoprì che stavano aspettando soltanto lui per dare inizio alla riunione. Vide Olric, seduto in cima al Gran Tavolo di Stato e prese posto all'unico seggio rimasto vuoto. Notò che Lamarand, il Capitano della Guardia Reale, era pallido e segnato.
La riunione al vertice ebbe un tono teso e sofferto, ma fu rapida e proficua.
Venne ratificata formalmente la successione al trono di Olric e il tempo restante fu speso per accordarsi sui funerali di Stato.
Fu sollevata in breve la questione delle riserve di Potere da destinare all'agricoltura nella regione più arida del Regno e Olric, propenso a seguire i consigli di Fire*Wolf, gli dette l'ordine di effettuare quanto prima un'indagine tecnica sul posto.
Prima di concludere, i Consiglieri tributarono un silenzioso omaggio allo scomparso sovrano e la seduta fu tolta.
Il Re era morto, ma la vita del Regno doveva proseguire.
Uscendo, Fire*Wolf si ritrovò a fianco di Lamarand. "Tempi cupi, Xandine".
Troppo commosso per riuscire a parlare, Fire*Wolf si limitò ad annuire.
"Cupi e pericolosi" aggiunse Lamarand. "Ho appena ricevuto un rapporto dell'incidente occorsovi la notte scorsa". Poi, esitando un attimo, continuò: "Il corpo del sicario che avete ucciso... Dov'è?"
"In una cella, nelle mie cantine" disse Fire*Wolf sorpreso. "Stamane detti subito istruzione ai miei servitori di fare il consueto rapporto presso il vostro dipartimento".
"E così è stato" disse Lamarand. "Rimane però il fatto che quando i miei uomini si sono recati a casa vostra per esaminare il cadavere, questo era scomparso".
"Investigherò sulla questione" disse Fire*Wolf sorpreso. "Non dubitate".

*Sì, ma quando? Fire*Wolf avrebbe bisogno di mettersi subito al lavoro per non pensare alla tragica fine del suo amico Voltar e prima di sentire Lamarand, aveva deciso di iniziare subito l'indagine tecnica commissionatagli da Olric con urgenza. Ma adesso? Se Fire*Wolf tiene fede alla propria decisione, vai al* ***12***. *Se invece decide di investigare sul mistero del cadavere scomparso, vai al* ***22***.

33

Fu una strana esperienza farsi guidare tra quelle aspre montagne da una bambina. Ma per quanto Velda apparisse piccola e fragile, Fire*Wolf dovette presto riconoscere che bisognava tenere un buon passo, se non si voleva restare indietro!

E dire che il sentiero era tutt'altro che agevole. Per ben due volte rischiarono entrambi di rimanere sepolti sotto una frana e in un'altra occasione, mancò poco che Fire*Wolf precipitasse in fondo ad un crepaccio. Ma, grazie al suo imbattibile istinto e alla determinazione di entrambi, riuscirono a cavarsela anche nelle situazioni più difficili, anche a dispetto del freddo che attanagliava le membra e della nebbia, che rendeva il cammino ancora più insidioso.

E malgrado tutto ciò, la piccola Velda continuava ad apparire imperturbabile e sicura e Fire*Wolf dovette riconoscere che la sua fiducia in lei era stata ben riposta.

Ad un certo punto, raggiunsero uno stretto passaggio tra due rocce, oltre il quale si apriva una gola.

"Ecco" disse Velda a Fire*Wolf. "Sei giunto a destinazione".

Il sentiero si tuffava a precipizio dentro la gola, ricolma di un denso e impenetrabile ammasso di nebbia. Fluttuanti volute di vapore si ergevano da quel magma biancastro come dei tentacoli, impazienti di stringere la preda nelle loro spire mortali.

"Vuoi dire che il Lago dell'Abisso del Serpente è lì sotto?" le chiese Fire*Wolf, stupefatto.

"Sì. E devi proseguire da solo".

Fire*Wolf guardò Velda senza capire. "Perché? Non vuoi più farmi da guida?"

"Ho paura. Questa nebbia è un animale che uccide. E uccide lentamente, senza che ci si possa difendere. È una cosa che non si può combattere, ma soltanto tentare di resistere. Tuttavia, non conosco nessuno che ne sia uscito vivo".

Fire*Wolf rimase in silenzio ad osservare quella strana nebbia, chiedendosi se non si trattasse d'altro che di sciocche superstizioni popolari. Era molto fitta, questo era vero, ma non sembrava nient'altro che nebbia. Si voltò per chiedere qualcos'altro alla bambina, ma si accorse che era già sparita.

*Cosa che non lascia altra scelta al nostro Fire*Wolf che addentrarsi da solo nella nebbia al* *nunero* **57**.

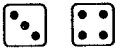
34

A Fire*Wolf bastò uno sguardo all'espressione di Olric per capire che un nuovo e più grave problema si era aggiunto alla lista. "Che cosa vi succede, amico mio?"

In risposta, Olric lo condusse lungo il corridoio e, passati entrambi davanti allo sguardo impassibile delle guardie, entrarono nella camera da letto del Re. Fire*Wolf si guardò intorno, ma non c'era nulla di evidente che potesse rendere conto della costernazione di Olric.

"È qui che hanno assassinato Voltar" disse Olric.

Fire*Wolf annuì.

"Ovviamente, il corpo del Re venne subito rimosso" proseguì Olric, "ma quello del sicario fu lasciato appositamente sul luogo del delitto in modo che gli uomini di Lamarand potessero esaminarlo. La stanza è rimasta

sorvegliata a vista e posso assicurarvi che le guardie non hanno mai lasciato il loro posto".
"Dunque? Dov'è il corpo?" chiese Fire*Wolf.
"Scomparso!" sbottò Olric. "Pare impossibile, eppure è così. Lamarand mi ha riferito che anche il cadavere dell'uomo che ha tentato di uccidere voi è sparito".
"Pare di sì" disse seccamente Fire*Wolf.
Olric lasciò andare un sospiro. "Voi discendete dalla stirpe dei Xandine, Fire*Wolf; e siete stato istruito alle arti del sortilegio... So bene che la materia non vi è mai piaciuta troppo, ma vi ho fatto chiamare perché vorrei il vostro parere. Non credete che queste sparizioni possano avere qualcosa a che fare con la magia?"
"Cadaveri che scompaiono per incanto?" Fire*Wolf scosse il capo. "Non conosco nessun sortilegio capace di produrre un simile effetto. Teoricamente, nell'universo della magia non c'è niente d'impossibile, ma una cosa del genere richiederebbe un dispendio di energie a dir poco smisurato e in tutta Harn non c'è nessuno che disponga di simili mezzi".
Era proprio un bel pasticcio. Ricevuto da Olric il permesso di congedarsi, Fire*Wolf ritornò pensieroso allo studio di Re Voltar. A dispetto di quel mistero, c'era pur sempre un sacco di lavoro da fare.

Un lavoro che inizia al paragrafo ***3***.

35

Fire*Wolf mise all'erta tutti i suoi istinti, affinati da una lunga esperienza di vita in mezzo alla natura più selvaggia. Ad una prima ricerca non gli fu dato di scoprire nulla, ma proprio quando stava per rinunciare, fu attirato da una stretta spaccatura tra due bastioni di roccia.
Vi si infilò in mezzo a fatica e si ritrovò in cima ad un tortuoso sentiero, che si tuffava a picco dentro ad un ammasso di nebbia.

Che si tratti della strada per il Lago dell'Abisso del Serpente? Potrebbe darsi, ma questa strana nebbia non ha un aspetto molto invitante: sembra un magma di vapori impenetrabili, e c'è da rischiare di non uscirne più. Chissà se il nostro eroe accetterà questa sfida? Se è questa la sua decisione, vai al ***57***. *Altrimenti, al* ***47***.

36

Con massima cautela, Fire*Wolf si accinse a rimettere mano all'anello e non appena lo sfiorò... subì la perdita di altri 16 PUNTI DI VITA.

Molti di meno di quelli persi nei tentativi precedenti, ma forse a sufficienza per farlo crollare a terra senza vita..E in tale malaugurato caso, vai al numero ***13***. *Altrimenti, ritroverai il nostro eroe tremante, ma vivo al* ***21***.

37

*Pare proprio che le armature, comprese quelle magiche, non siano di grande utilità per combattere gli effetti di un veleno... E così, Fire*Wolf, protetto e corazzato, vola dritto dritto al numero* ***13***.

38

Archimandine, il Cerusico di Palazzo, era un uomo di grande talento e una personalità piuttosto eccentrica. Come si poteva facilmente dedurre dal colore della sua pelle, non era nativo di Harn, ma ci viveva ormai da tanti anni, che nessuno aveva più nozione di quali fossero le sue vere origini. Fire*Wolf lo trovò nella sua stanza, intento ad esaminare un recipiente di vetro dal contenuto repellente.

"Non vi vedo molto in forma quest'oggi, Lord Xandine" osservò il dottore, con la sua voce da basso. "Avete forse bisogno dei miei servigi?"

Fire*Wolf annuì. "Le mie energie vitali hanno subito un certo indebolimento".

"Deve trattarsi di veleno" disse Archimandine, alzandosi in piedi. "Poiché di ferite non recate traccia".

"Né ferite, né veleno" disse Fire*Wolf. "Sono vittima di un sortilegio".

Archimandine arricciò il naso. "Non c'è niente di più difficile da affrontare per un guaritore. Solitamente, si fa ricorso ad una contromagia, cosa che però presenta sempre dei rischi".

Fire*Wolf, la cui unica esperienza in campo medico consisteva nel... procurare lavoro ai dottori mediante Doomsword, si fece preoccupato. "Che tipo di rischi?"

Archimandine fece spallucce. "Di tutti i tipi. Persino quello di ottenere l'effetto opposto a quello sperato. Nel vostro caso, potreste uscirne anche più debole di prima - e se questo dovesse accadere, c'è una certa probabilità di soccombere alla cura".

*Cosa poco piacevole, detta dal proprio medico di fiducia. Se Fire*Wolf decide di rischiare di sottoporsi al tentativo di cura, vai al **62**. Se invece preferisce andare avanti in questo stato pietoso, può ricontrollare i documenti di Re Voltar al **30**, oppure far visita alle Gegum al **54**.*

39

Non avendo altro a portata di mano se non il pugnale che poteva averlo avvelenato, Fire*Wolf si trovò costretto a ricorrere ai barbari metodi in uso presso la stirpe dalla quale discendeva. Così, preso il coraggio a due mani, affondò i denti nella sua stessa carne per incidere la ferita in profondità.

Il sangue prese a scorrere in abbondanza, ma le convulsioni non accennarono a diminuire.

*Tutt'altro, a dire il vero. Fire*Wolf viene scosso da un'altra e più potente serie di spasmi, che alla fine, lo lasciano stremato al **13**.*

40

Il palazzo era in subbuglio: guardie e servitori correvano da una parte all'altra in mezzo a una tale confusione, che Fire*Wolf ebbe non poche difficoltà a rintracciare il luogo dove era stato riposto il cadavere dell'assassino. Come aveva previsto, la perquisizione degli indumenti non dette alcun risultato e, per quanto riguardava il corpo dell'uomo, non riuscì a scoprire altro che una piccola cicatrice nascosta tra i capelli. Inutile. Lasciò in fretta la stanza e si affrettò alla riunione del Consiglio.

*A cui fa ingresso al **32**.*

41

*Fire*Wolf ritorna al punto in cui desiderava tornare... e cioè, a morire comodamente in camera sua, dopo atroci sofferenze. Vai al* ***13***.

42

Malgrado si sentisse spezzare il cuore, Fire*Wolf realizzò che in ultima analisi la cosa più importante era trovare la Sfera quanto prima. Più importante persino dell'infausta sorte di un villaggio. Dalla sua missione dipendeva la vita di tutto il Regno e non poteva permettersi di correre nessun rischio inutile.
Tuttavia, il sentiero che scendeva a valle passava proprio attraverso il villaggio e pertanto ora bisognava trovare un rifugio dove aspettare che il pericolo cessasse. Muovendosi con cautela per non attirare l'attenzione, scorse l'imboccatura di una spelonca e decise di infilarcisi dentro. Rimase in attesa, con l'animo lacerato dalle urla di dolore che giungevano dal villaggio.
Alla fine, dopo un tempo che parve un'eternità, la vallata e le montagne sprofondarono nel silenzio. Ma Fire*Wolf non si mosse. L'essere cresciuto in mezzo alle Terre Selvagge gli aveva insegnato che in tali situazioni bisognava stare attenti a non fare mosse precipitose. Passò un altro po' di tempo infatti, prima che la sua paziente attesa venisse ricompensata e il distante ronzio dei motori dell'astronave si facesse udire in lontananza. I Demoni se ne stavano finalmente andando.
Le vibrazioni divennero gradatamente più percettibili, mentre il naviride si alzava da terra e prendeva il volo in direzione delle colline. Fire*Wolf si ritirò prudentemente verso il fondo della spelonca, deciso a non farsi scoprire proprio all'ultimo momento. Ma tutto d'un tratto, il rombo dei motori si fece assordante e la spelonca fu invasa da un terribile boato.
Fire*Wolf ebbe appena il tempo di alzare lo sguardo per vedere il soffitto crollargli addosso.

Fine piuttosto miseranda per un eroe, sepolto vivo come un coniglio sotto tonnellate di rocce. Al ***13***.

43

Fire*Wolf procedette con difficoltà, in quanto il percorso si rivelò assai più impegnativo del previsto. In effetti, vi furono numerose occasioni in cui soltanto il suo ineguagliabile istinto lo salvò da morte sicura sotto improvvise e violentissime frane.
Ma non si perse d'animo e alla fine, sano e salvo, raggiunse la cima. Si ritrovò così su un altopiano interamente avvolto dalla nebbia, dove la visibilità era ridotta a non più di un paio di metri.
Benché gli fosse ancora possibile intravedere i contorni del villaggio che si era lasciato alle spalle, davanti a lui c'era soltanto un denso e impenetrabile muro di nebbia. Era davvero questo il luogo verso cui lo stava conducendo la bambina? Non c'era modo di saperlo e, a quel punto, non poteva fare altro che proseguire. Ora avrebbe dovuto trovare un sentiero che scendesse a valle, un percorso che gli consentisse di attraversare quei miasmi di vapore e giungere incolume dall'altra parte della montagna.

Ce la farà? Se vuoi scoprirlo, tira un dado e determinerai così il risultato delle sue ricerche. Se fai 1 o 2, vai al **35**. *Da 3 a 6 invece, vai al* **64**.

44

Con Doomsword che vibrava di gioia ancora stretta in pugno, Fire*Wolf stava tentando di raccogliere le forze, quando si accorse che la gente del villaggio si era assembrata a pochi passi di distanza intorno a lui e lo fissava con aria circospetta.
"Tranquillizzatevi" disse loro. "Il pericolo è cessato!" Ma nessuno accennò a muoversi. Pensò allora che fossero spaventati da Doomsword e si affrettò a rinfoderarla, ma questo non cambiò la situazione. Parevano tutti estremamente a disagio e la loro attenzione era concentrata sull'anello di Re Voltar che Fire*Wolf portava al dito, il quale dopo la battaglia aveva preso a luccicare con maggiore intensità.
"I Demoni non torneranno" provò a rassicurarli, tentando di indovinare il motivo del loro silenzio. "È questo che vi turba?" Ma nessuno rispose e così, con un'alzata di spalle, decise che era meglio cambiare discorso. "C'è nessuno che conosca la strada per il Lago dell'Abisso del Serpente?"
Ciò che prima poteva sembrare disagio, si trasformò in assoluto terrore e sembrò che anche quest'ultima domanda fosse immancabilmente destinata a cadere nel vuoto. Ma proprio quando Fire*Wolf aveva ormai deciso di andarsene, dal gruppo si fece avanti un'esile e minuta vecchina, che a giudicare dal'aspetto, doveva avere almeno cent'anni. "Vergognatevi!" gridò, rivolta ai suoi compaesani. "Non vedete che quest'uomo reca il segno dell'Antico Potere? La strada è pericolosa" aggiunse poi rivolta a Fire*Wolf in tono pacato, "ma vi ci accompagnerò ugualmente".
"Voi, nonnina?" chiese Fire*Wolf, incapace di nascondere la sorpresa.
La vecchina lo ricambiò con un'occhiataccia. "Non preoccupatevi" gli disse in tono deciso. "Cercherò di mantenere un passo che non vi stanchi troppo".
Un'ora più tardi erano già in cammino e Fire*Wolf imparò presto che Llanda, cent'anni oppure no, era più dura e resistente di uno stivale di cuoio. L'anziana donna lo condusse alla base di una montagna, e da lì presero un sentiero che s'inerpicava dritto verso la cima. Una vita di stenti e di fatiche non aveva certo piegato la vecchia Llanda, che si dimostrò in grado di tenere un passo da vera montanara.
Dopo una breve sosta di riposo, i due ripresero il cammino e raggiunta l'imboccatura di una grotta, Llanda vi si infilò dentro senza dire una parola. E a Fire*Wolf, ovviamente, non rimase che seguirla.
Varcato l'ingresso, il nobile avventuriero ebbe un attimo di smarrimento. Aveva trascorso gli anni della sua fanciullezza dentro alle caverne e ai cunicoli sotterranei del Villaggio di Pietra, ma nessuna delle sue esperienze era servita a prepararlo a quel che adesso aveva davanti agli occhi. L'intera grotta era animata da un balenio di luce inquietante e misterioso, il quale gettava sulle pareti miriadi di ombre dalle sagome orrende, che duravano un istante per dissolversi nel buio. Il terreno era sabbioso e non recava né tracce, né impronte.

Fire*Wolf stava per chiedere qualcosa, ma Llanda lo zittì con un gesto della mano. Aveva il viso contratto dalla tensione, come se il viaggio fosse giunto ad una tappa particolarmente pericolosa. Lo condusse attraverso un cunicolo che procedeva in discesa, muovendosi con assai più cautela di quanta ne avesse usata fino ad allora. C'erano molte cose che Fire*Wolf avrebbe voluto farsi spiegare, ma non osava aprire bocca.

Erano già scesi a qualche centinaio di metri sottoterra, quando vennero assaliti da un improvviso fetore. Si trattava di un puzzo terrificante, che in un solo momento rese l'aria pressoché irrespirabile. Llanda ebbe un sussulto e spalancò gli occhi. "Significa che è sveglio!" sussurrò in preda al panico.

"Di chi stai parlando?" chiese Fire*Wolf, che però non ebbe bisogno di attendere la risposta. In mezzo a una densa nuvola di fumo e di vapori si eresse ruggendo in tutta la sua mole la terrificante creatura che aveva originato il miasma.

Nell'impossibilità di nascondersi o di scappare, Fire*Wolf mise prontamente mano a Doomsword, ma per quanto si sforzasse, il buio gli impediva di distinguere la sagoma del mostro.

"Satzensqquash!" urlò Llanda terrorizzata, indicando la voragine da cui era emersa la creatura. Il fetore invase la grotta e la vecchina si appoggiò alla parete, sconvolta dagli spasmi.

*C'è da scommettere che questa puzzola troppo cresciuta sarà una bella... gatta da pelare! Basti pensare che i suoi 900 PUNTI DI VITA potrebbero non essere che l'ultimo dei problemi: per mettere a segno un colpo infatti, a questa fetida creatura basta appena un 5, senza contare che i suoi potenti artigli comportano una maggiorazione del danno inflitto di 20 punti e che le sue invidiabili caratteristiche sono le seguenti: VELOCITÀ 90; CORAGGIO 200; FORTUNA 50; RESISTENZA 400. E pensa che il peggio deve ancora venire, perché l'arma più temibile a disposizione del mostro consiste proprio nel lezzo nauseabondo che lo contraddistingue, e che cresce di intensità ogni volta che Fire*Wolf mette a segno un colpo, sottraendogli 8 punti di FORZA. Tirate le somme, se Fire*Wolf sopravvive a questo maleodorante incontro, il suo viaggio procede al **49**. Altrimenti, se ne andrà in pace a respirare l'aria fresca dei cieli eterni, recandosi al **13**.*

45

C'erano due Conventi Gegum a Pelimandar. Uno di essi giaceva sperduto in mezzo all'immensa prateria che circondava il nucleo più antico della città e per nessun motivo vi era consentito l'accesso a individui di sesso maschile, o almeno così si diceva in giro. Il secondo, conosciuto con il nome di Convento Esoterico, era situato nell'immediata periferia di Harn, come la maggior parte degli edifici più importanti. Si trattava di un'austera costruzione di granito, il cui aspetto, simile a quello di un'inaccessibile fortezza, rendeva il luogo assai poco invitante, sebbene l'ingresso non fosse vincolato da alcun divieto.

Fire*Wolf si avvicinò con trepidazione. A dispetto dei suoi alti uffici e della sua familiarità con il corpo governativo di Harn, per lui le Gegum erano sempre rimaste un mistero.
La storiografia ufficiale del Regno diceva che l'Ordine non era stato fondato a Harn, bensì nella lontana Arcadia. Tuttavia, erano passati ormai molti secoli da quando le Gegum si erano stabilite sul territorio del Regno e nessuno avrebbe saputo dire con esattezza né dove, né quando avessero eretto il loro primo convento. L'Ordine delle Gegum non riconosceva l'autorità del sovrano ed era sempre rimasto rigorosamente neutrale in tutti i conflitti, persino durante le più terribili invasioni da parte dei Demoni. Ma la cosa più straordinaria era che la vita della Confraternita non era mai stata minimamente turbata né dalle guerre, né dai disastri naturali che avevano squassato il Regno nel corso dei secoli. E questo, diceva la gente, non poteva essere altro che frutto della stregoneria.
A questi pensieri Fire*Wolf fu percorso da un brivido. Per quanto lo riguardava, il suo accesso alle arti magiche era stato determinato dalle circostanze e le aveva sempre esercitate con estrema riluttanza. Nel profondo, come era costume delle genti barbare da cui era stato allevato, non aveva mai smesso di aborrire la stregoneria. Ad ogni buon conto, rimaneva difficile affermare con sicurezza se le Gegum impiegassero le loro arti magiche a buon fine, o per scopi malvagi. La verità era una sola, e cioè che nessuno sapeva di che cosa si occupassero esattamente. L'unica cosa certa era che le adepte venivano iniziate a un tipo di magia rigorosamente vietata agli uomini, le cui tecniche erano sempre state gelosamente custodite all'interno dei loro conventi. Non bisognava però dimenticare che, malgrado tutto, nel corso dei secoli le Gegum avevano svolto attività di notevole beneficio per il Regno. Era ormai tradizione che fosse l'Ordine, per esempio, a curare l'addestramento dell'Oracolo di Stato. Inoltre, si avevano notizie di alcune donazioni, a volte particolarmente generose, che l'Ordine delle Gegum aveva elargito a sostegno di certi progetti governativi, dimostrando interesse soprattutto a quelli nel campo dell'educazione. C'erano state persino occasioni in cui la Badessa in carica aveva offerto i suoi consigli in merito a delicate questioni politiche, senza preoccuparsi minimamente del fatto che venissero poi seguiti o meno. Ma tutto ciò avveniva in modo assolutamente casuale e imprevedibile; e a dire il vero, piuttosto di rado.
Fire*Wolf giunse così davanti al Convento Esoterico. Non aveva neppure mai visto una Gegum e, in tutta franchezza, non si può dire che fosse poi così ansioso di farlo. L'edificio non era sorvegliato. Le Gegum non avevano certo bisogno delle difese e degli armamenti usati dai comuni mortali: una leggenda diceva che qualsiasi attacco scagliato contro uno dei loro chiostri poteva considerarsi fallito prima ancora di iniziare. E vuoi per la forza effettiva dei loro sortilegi, vuoi per quella di tale convinzione, né gli storici, né la memoria umana aveva ricordo di un solo assalto che fosse stato messo a segno. In realtà, nessuno ci aveva mai neppure provato...
Il Convento era protetto da una robusta cinta di mura e il suo unico ingresso consisteva in un portoncino di

legno massiccio, privo di alcun ornamento e persino di una maniglia. Fire*Wolf esitò un momento, ma poi si decise e bussò con fermezza. I tonfi echeggiarono sinistri nell'aria.
L'istante successivo si aprì una feritoia, come se dietro la porta ci fosse qualcuno già pronto ad aspettarlo. Due occhi grigi e inespressivi si posarono su di lui. "Che cosa possiamo fare per voi, Lord Xandine?" gli fu chiesto in tono suadente.
Fire*Wolf sentì un brivido lungo la schiena. Era una voce giovane e armoniosa, non priva di una certa seduzione, e cioè esattamente il contrario di ciò che si aspettava! Ma non era certo il momento per i corteggiamenti... Così, tirò un respiro per farsi coraggio e in tono pacato, disse: "Desidererei essere ricevuto dalla vostra venerabile Badessa. Si tratta di una questione di vitale importanza per il Regno".
"Vorrei prima vedere le vostre mani, Lord Xandine".
Le mani? Fire*Wolf non poté fare a meno di darci prima un'occhiata lui stesso. Erano mani che l'uso delle armi aveva reso dure e callose.
"Attraverso la feritoia, mio Signore. Se non vi dispiace..."
La frase era educata e cortese, ma Fire*Wolf credette di avvertire una punta di ironia. Ad ogni modo, non era il caso di pensarci troppo e senza altri indugi, infilò entrambe le mani nella feritoia come gli era stato chiesto.
Seguì un momento di silenzio. "Grazie" disse la voce. "È sufficiente". Fire*Wolf tirò indietro le mani e la feritoia venne immediatamente richiusa. Ma il portone non accennò ad aprirsi. Fire*Wolf aspettò un poco, bussò un'altra volta con impazienza, ma non successe nulla. Nessuna risposta. Nessuna spiegazione. Il Convento rimaneva chiuso.
Perché mai avevano voluto vedere le sue mani? E perché non l'avevano fatto entrare? Non era in grado di rispondere a queste domande, ma sapeva per certo di non essere stato il primo a subire un simile trattamento. Che del resto, lo sapeva bene, era uguale per tutti. Le Gegum avevano un modo di fare tutto speciale e poco importava che a bussare fosse un nobile di alto rango o il più umile contadino.

*Per un uomo d'azione come Fire*Wolf, una frustrazione del genere è a dir poco intollerabile. Ma che fare? Se il Convento Esoterico delle Gegum è destinato a rimanere inaccessibile, forse farebbe meglio a riguardare con maggiore attenzione tra le carte di Re Voltar per cercare di sapere qualcosa di più sulla Sfera d'Oro. Per fare questo, vai al* ***59***. *Tuttavia, Fire*Wolf potrebbe anche cercare di ottenere qualche informazione da Olric: gli sembra di ricordare che Olric sia una delle poche persone ad aver compiuto una visita al Convento, sebbene non ne abbia mai parlato con nessuno. Per consultarti con Olric, vai al* ***5***. *A pensarci bene, però, l'anello di Re Voltar potrebbe avere più importanza di quanta gliene abbia attribuita finora. Credi che Fire*Wolf dovrebbe abbandonare, sia pure temporaneamente, le sue urgentissime faccende per entrare in possesso dell'anello? Se è così - e se Fire*Wolf ha già provato a farlo - vai al* ***26***. *Se invece è la prima volta, vai al* ***18***.

46

Fire*Wolf spinse il corpo dell'animale oltre il ciglio della scarpata e, con la morte nel cuore, si rimise in cammino. Si sentiva lacerato dai sensi di colpa, incapace di rassegnarsi a non essere riuscito a salvare la vita di quella povera bambina.
Malgrado il suo stato d'animo, però, sapeva bene che non poteva permettersi di sciupare neppure un solo istante e che anche senza una guida, doveva proseguire.

*Cosa che probabilmente, è assai meno facile di quanto si creda. La montagna racchiude infatti pericoli ben maggiori di un puma solitario. Uno dei più insidiosi è costituito senza dubbio dalle frane: tira due dadi e se non riesci a fare più di 5, significa che Fire*Wolf verrà colpito da una roccia. In questo caso, tira i dadi un'altra volta per determinare l'ammontare del danno subìto.*
*Se il nostro eroe rimane ucciso, vai al **13**. Se invece sopravvive, vai al **43**.*

47

Fire*Wolf si mise alla ricerca di un altro sentiero che scendesse giù a valle, mentre la nebbia continuava ad avvolgerlo nel suo gelido abbraccio. Sentiva il freddo penetrargli fin dentro le ossa e le forze venirgli meno, quasi stesse perdendo sangue.

*E non è soltanto una sensazione: per determinare la perdita di PUNTI DI VITA causata a Fire*Wolf dalla nebbia, tira due dadi e a questo punto potrai decidere se sia il caso di proseguire la ricerca al **64**, o tornare indietro per il sentiero tra le rocce al **57**.*

48

Com'era sua abitudine, Fire*Wolf procedeva svelto, scegliendo sempre la strada più agevole e veloce - sebbene in quella zona remota del paese nessuna strada fosse né molto agevole, né molto veloce... La prima notte del suo viaggio si sistemò alla meglio, al riparo di un piccolo crinale di roccia, ma aveva appena avvolto le sue stanche ossa nella coperta da campo, quando i suoi sensi si destarono all'improvviso.
Fu l'udito a decifrare senza possibilità di errore la natura del pericolo in agguato. Era un rantolo ansante, a cui seguì una specie di grugnito. Non doveva essere lontano: era un Leone del Deserto!
Fire*Wolf balzò in piedi di scatto. Gli esemplari di quella specie non erano considerati tra i felini più grossi, ma erano senz'altro tra i più agili e feroci, sempre pronti ad attaccare per procurarsi il cibo. Le narici di Fire*Wolf subirono un'improvvisa contrazione: il carnivoro si era fatto più vicino. Troppo vicino!
Lo scricchiolare di un sasso attirò l'attenzione di Fire*Wolf sulla destra, giusto in tempo per distinguere nelle tenebre la luce riflessa dagli occhi della belva, che aveva già spiccato il balzo per lanciarglisi addosso.
In quello stesso momento però, percepì un ruggito soffocato, che proveniva inspiegabilmente da sinistra... Semplice: non si trattava di un Leone del Deserto, ma di due!

E ciascun Leone è dotato delle seguenti caratteristiche:

FORZA	*80*	*ABILITÀ*	*60*
VELOCITÀ	*90*	*FORTUNA*	*20*
RESISTENZA	*50*	*CARISMA*	*10*
CORAGGIO	*85*	*FASCINO*	*0*

PUNTI DI VITA 395

*A questo punto, Fire*Wolf non può fare altro che combattere. I due Leoni lo assaliranno uno dopo l'altro. Se il nostro sfortunato eroe riuscirà a sopravvivere a questa terribile aggressione, si andrà tutti assieme al* ***102****; altrimenti, il suo destino è il numero* ***13***.

49

Mentre il fetore si affievoliva, Fire*Wolf riprese gradualmente le forze. L'immonda carogna aveva già iniziato a decomporsi ai suoi piedi, trasformandosi in una fanghiglia verdastra, che venne subito assorbita dalla sabbia del terreno.

Si girò verso Llanda, ancora pallida e tremante, ma la donna respinse con fierezza la sua mano, tesa ad offrirle una carezza di conforto. "Niente smancerie!" gli disse stizzita, ma non senza una punta d'ironia. Poi, con gli occhi pieni di ammirazione, aggiunse: "Lunga vita a voi, Lord Xandine, che portate il segno dell'Antico Potere".

Fire*Wolf stava per chiederle che cosa intendesse dire, ma Llanda si era già rimessa in marcia giù per il cunicolo, decisa più che mai a dimostrargli che non c'era alcun bisogno che si preoccupasse per lei. E a Fire*Wolf, pertanto, non rimase che seguirla.

Erano scesi di un altro centinaio di metri quando, svoltata una curva, la sua guida si fermò di colpo in mezzo al sentiero. A bloccarle la strada, avvolto nelle sue spire, era un enorme e viscido Serpente!

*Onde evitare inutili rischi, forse sarebbe opportuno toglierselo dai piedi, ma ti sembra davvero il caso che Fire*Wolf si metta a combattere un'altra volta dopo il recente incontro con lo Sqquash? Se pensi che debba farlo, vai al* ***58***. *Se invece ritieni che debba usare maggiore prudenza, vai al* ***65***.

50

Affidandosi all'ineguagliabile istinto che gli aveva permesso di sopravvivere in mezzo alla natura più selvaggia, Fire*Wolf riuscì a strisciare accanto a Velda, in equilibrio sul bordo della cengia, senza provocare incidenti. Teneva Doomsword stretta in pugno e gli occhi incollati alla sagoma del felino. La sua cautela fu premiata, perché il Puma, che avrebbe potuto facilmente aggredire entrambi nel corso di quella delicata manovra, preferì attendere che Fire*Wolf giungesse sotto tiro. E, a quel punto, attaccò.

Il Puma ha le seguenti caratteristiche:

FORZA	*75*	*ABILITÀ*	*65*
VELOCITÀ	*98*	*FORTUNA*	*35*
RESISTENZA	*50*	*CARISMA*	*10*
CORAGGIO	*90*	*FASCINO*	*8*

PUNTI DI VITA 431

*Zanne ed artigli comportano una maggiorazione del danno inflitto di 5 punti. Se Fire*Wolf soccombe all'attacco del Puma, vai al* ***13****. Se invece la spunta, vai all'* ***11*** *.*

51

L'ultima parte del cunicolo era immersa nella nebbia, ma Llanda proseguì fino in fondo senza esitazioni e si fermò soltanto quando ebbe raggiunto l'imboccatura. Fire*Wolf guardò fuori e capì che il tunnel attraversava per intero tutta la montagna, terminando dalla parte opposta.
L'anziana donna indicò la vallata sottostante, che si apriva a precipizio come un crepaccio tra le montagne. Pareva un imbuto riempito di schiuma, tanto la nebbia era fitta. "Ecco" disse Llanda. "Il Lago dell'Abisso di Serpente è là sotto. Ma nessuno sa esattamente che cosa sia, perché nessuno è mai tornato indietro".
"Non temete" disse Fire*Wolf in tono rassicurante. "Ce la faremo!"
Ma la donna scosse il capo. "Ve lo auguro di cuore, perché dovrete proseguire da solo. Questa nebbia è molto pericolosa" gli disse. "Si dice che sia una cosa viva. Voi siete giovane e forte, ma per me sarebbe la fine".

*La prospettiva non è certo entusiasmante, ma se Fire*Wolf decide di avventurarsi tra le spire della nebbia assassina, vai al* ***68****. Se invece ritorna indietro, si ritroverà al* ***72*** *.*

52

La nebbia era così fitta, che Fire*Wolf era costretto a procedere passo a passo, tastando preventivamente il terreno. In breve, perse la cognizione del tempo e a un certo punto si trovò davanti un altro bivio: una delle diramazioni proseguiva verso est, mentre l'altra portava a sud.

*Questa dannata nebbia tuttavia, non può certo dirsi aria di montagna e gli effetti sul fisico cominciano a farsi sentire: tira due dadi e sottrai il risultato dai PUNTI DI VITA di Fire*Wolf. Se questa perdita dovesse rivelarsi letale, vai al* ***13****. Altrimenti, gli resta da decidere da che parte andare. Continuare verso est lo porterebbe al* ***71****. Girare a sud, al* ***66****. Naturalmente, però, può sempre tornare indietro, sia all'* ***81****, sia al* ***57*** *.*

53

Fire*Wolf afferrò la bambina, riuscendo miracolosamente a mantenere l'equilibrio e indietreggiò con cautela per allontanarsi dal Puma. Ma il felino riaccorciò subito le distanze, muovendo cautamente un altro passo avanti.
A quel punto, sperando di spaventarlo, Fire*Wolf cacciò un urlo a squarciagola, che echeggiò a lungo tra le montagne. Ma in risposta, giunse inaspettato il rombo sinistro di una frana, messa malauguratamente in moto dalle vibrazioni sonore!

A volte, succede che non ci sia verso di evitare il peggio: la bambina, aggrappata stretta alla parete

*rocciosa, sarà certamente al sicuro, ma per determinare quale sarà la sorte di Fire*Wolf, dovrai tirare due dadi. Raddoppiato il punteggio, sottrai il risultato dai suoi PUNTI DI VITA. Se rimane ucciso, vai al* ***13***. *Se invece sopravvive, scoprirà al* ***33*** *che a mettere in fuga il Puma ci ha pensato la frana.*

L'INCONTRO CON LE GEGUM

54

C'erano due Conventi Gegum a Pelimandar. Uno di essi giaceva sperduto in mezzo all'immensa prateria che circondava il nucleo più antico della città e per nessun motivo vi era consentito l'accesso a individui di sesso maschile, o almeno così si diceva in giro. Il secondo, conosciuto con il nome di Convento Esoterico, era situato nell'immediata periferia di Harn, come la maggior parte degli edifici più importanti. Si trattava di un'austera costruzione di granito, il cui aspetto, simile a quello di un'inaccessibile fortezza, rendeva il luogo assai poco invitante, sebbene l'ingresso non fosse vincolato da alcun divieto.

Fire*Wolf si avvicinò con trepidazione. A dispetto dei suoi alti uffici e della sua familiarità con il corpo governativo di Harn, per lui le Gegum erano sempre rimaste un mistero.

La storiografia ufficiale del Regno diceva che l'Ordine non era stato fondato a Harn, bensì nella lontana Arcadia.

Tuttavia, erano passati ormai molti secoli da quando le Gegum si erano stabilite sul territorio del Regno e nessuno avrebbe saputo dire con esattezza né dove, né quando avessero eretto il loro primo convento.

L'Ordine delle Gegum non riconosceva l'autorità del sovrano ed era sempre rimasto rigorosamente neutrale in tutti i conflitti, persino durante le più terribili invasio-

ni da parte dei Demoni. Ma la cosa più straordinaria era che la vita della Confraternita non era mai stata minimamente turbata né dalle guerre, né dai disastri naturali che avevano squassato il Regno nel corso dei secoli. E questo, diceva la gente, non poteva essere altro che frutto della stregoneria.
A questi pensieri Fire*Wolf fu percorso da un brivido. Per quanto lo riguardava, il suo accesso alle arti magiche era stato determinato dalle circostanze e le aveva sempre esercitate con estrema riluttanza. Nel profondo, come era costume delle genti barbare da cui era stato allevato, non aveva mai smesso di aborrire la stregoneria. Ad ogni buon conto, rimaneva difficile affermare con sicurezza se le Gegum impiegassero le loro arti magiche a buon fine, o per scopi malvagi. La verità era una sola, e cioè che nessuno sapeva di che cosa si occupassero esattamente. L'unica cosa certa era che le adepte venivano iniziate a un tipo di magia rigorosamente vietata agli uomini, le cui tecniche erano sempre state gelosamente custodite all'interno dei loro conventi.
Non bisognava però dimenticare che malgrado tutto, nel corso dei secoli le Gegum avevano svolto attività di notevole beneficio per il Regno. Era ormai tradizione che fosse l'Ordine, per esempio, a curare l'addestramento dell'Oracolo di Stato. Inoltre, si avevano notizie di alcune donazioni, a volte particolarmente generose, che l'Ordine delle Gegum aveva elargito a sostegno di certi progetti governativi, dimostrando interesse soprattutto a quelli nel campo dell'educazione. C'erano state persino occasioni in cui la Badessa in carica aveva offerto i suoi consigli in merito a delicate questioni politiche, senza preoccuparsi minimamente del fatto che venissero poi seguiti o meno. Ma tutto ciò avveniva in modo assolutamente casuale e imprevedibile; e a dire il vero, piuttosto di rado.
Fire*Wolf giunse così davanti al Convento Esoterico. Non aveva neppure mai visto una Gegum e, in tutta franchezza, non si può dire che fosse poi così ansioso di farlo. L'edificio non era sorvegliato. Le Gegum non avevano certo bisogno delle difese e degli armamenti usati dai comuni mortali: una leggenda diceva che qualsiasi attacco scagliato contro uno dei loro chiostri poteva considerarsi fallito prima ancora di iniziare. E vuoi per la forza effettiva dei loro sortilegi, vuoi per quella di tale convinzione, né gli storici, né la memoria umana aveva ricordo di un solo assalto che fosse stato messo a segno. In realtà, nessuno ci aveva mai neppure provato...
Il Convento era protetto da una robusta cinta di mura e il suo unico ingresso consisteva in un portoncino di legno massiccio, privo di alcun ornamento e persino di una maniglia. Fire*Wolf esitò un momento, ma poi si decise e bussò con fermezza. I tonfi echeggiarono sinistri nell'aria.
L'istante successivo si aprì una feritoia, come se dietro la porta ci fosse qualcuno già pronto ad aspettarlo. Due occhi grigi e inespressivi si posarono su di lui. "Che cosa possiamo fare per voi, Lord Xandine?" gli fu chiesto in tono suadente.
Fire*Wolf sentì un brivido lungo la schiena. Era una voce giovane e armoniosa, non priva di una certa seduzione,

e cioè esattamente il contrario di ciò che si aspettava! Ma non era certo il momento per i corteggiamenti... Così, tirò un respiro per farsi coraggio e in tono pacato, disse: "Desidererei essere ricevuto dalla vostra venerabile Badessa. Si tratta di una questione di vitale importanza per il Regno".
"Vorrei prima vedere le vostre mani, Lord Xandine".
Le mani? Fire*Wolf non poté fare a meno di darci prima un'occhiata lui stesso. Erano mani che l'uso delle armi aveva reso dure e callose.
"Attraverso la feritoia, mio Signore. Se non vi dispiace..."
La frase era educata e cortese, ma Fire*Wolf credette di avvertire una punta di ironia. Ad ogni modo non era il caso di pensarci troppo e, senza altri indugi, infilò entrambe le mani nella feritoia come gli era stato chiesto.
Seguì un momento di silenzio. "Grazie" disse la voce. "È sufficiente". Fire*Wolf tirò indietro le mani e la feritoia venne immediatamente richiusa. Ma il portone non accennò ad aprirsi. Fire*Wolf aspettò un poco, bussò un'altra volta con impazienza, ma non successe nulla. Nessuna risposta. Nessuna spiegazione. Il Convento rimaneva chiuso.
Perché mai avevano voluto vedere le sue mani? E perché non l'avevano fatto entrare? Non era in grado di rispondere a queste domande, ma sapeva per certo di non essere stato il primo a subire un simile trattamento. Che del resto, lo sapeva bene, era uguale per tutti. Le Gegum avevano un modo di fare tutto speciale e poco importava se a bussare fosse un nobile di alto rango o il più umile contadino.
Infuriato, Fire*Wolf era sul punto di andarsene, quando all'improvviso... il portone si aprì.
E il nostro eroe tirò dentro il fiato per la sorpresa. La vista della fanciulla in piedi sulla soglia era qualcosa a cui non era certo preparato. Indossava una tunica bianca, ornata con la treccia color ruggine delle novizie... ed era la creatura più meravigliosa su cui avesse mai posato lo sguardo. Dovette ammettere che persino la sua amata Freya impallidiva al confronto. La fanciulla gli rivolse un sorriso gentile e sereno e si fece da parte.
"Potete entrare, Lord Xandine".
Fire*Wolf attraversò il portoncino e si ritrovò in un vasto cortile d'ingresso. Tutto intorno ad esso si estendeva un lungo porticato a semicerchio, sopra il quale torreggiavano maestosi gli edifici del Convento. Dappertutto, un continuo andirivieni di giovani donne vestite di bianco, che con grazia ed eleganza si muovevano tra il portico e il cortile, intente a svolgere le loro faccende. E la cosa più strabiliante era che in quanto a bellezza, nessuna di loro aveva nulla da invidiare all'incantevole creatura che, richiuso il portone, ora camminava al suo fianco. Fire*Wolf si voltò verso di lei per ammirarla e la fanciulla replicò al suo sguardo con un sorrisetto malizioso, quasi gli avesse letto nel pensiero...
Fire*Wolf deglutì imbarazzato. "Io vorrei..."
"Vedere Suor Lipta, la Madre Badessa" concluse la fanciulla. "Sua Serena Grazia vi sta aspettando. Vogliate seguirmi".
Aspettando? Com'era possibile che lo stessero aspettando, se non si era ancora fatto annunciare? Era davvero incredibile.

E senza che riuscisse a comprenderne la ragione, l'atmosfera di quel luogo bizzarro gli aveva messo addosso più ansia della Cripta della Morte, dove era stato iniziato alle arti della magia.
La fanciulla lo condusse attraverso un lungo corridoio e su per una rampa di scale e, infilata una porticina di legno, si ritrovò dentro a una piccola stanza, che aveva l'aspetto di uno studio privato. "Sua Serena Grazia sarà da voi al più presto" gli disse la fanciulla, e uscì.
Rimasto solo, Fire*Wolf si intrattenne curiosando tra la ricca collezione di volumi rilegati in pelle, allineati in fila negli scaffali lungo le pareti. Ne aprì uno a caso e con sommo stupore, si accorse che si trattava di un manuale di tecniche erotiche, ricco di pregevoli e dettagliate illustrazioni.
"Un'opera interessante, Lord Xandine, ma un po' troppo superficiale" disse una voce alle sue spalle. "Il sottile interscambio di energie all'interno della coppia non viene trattato affatto, per esempio".
Colto di sorpresa, Fire*Wolf si voltò di scatto, rosso in viso, e ripose in fretta il volume nello scaffale. La donna che aveva davanti a sé doveva essere molto anziana e tuttavia, aveva conservato il portamento eretto e la grazia felina delle sue più giovani novizie. L'espressione era composta e serena e l'abitudine al comando, che traspariva da ogni suo gesto, era evidente quanto la treccia color porpora che ornava la sua tunica bianca. Era Suor Lipta in persona, Badessa del Convento Esoterico delle Gegum di Harn.
Fire*Wolf si produsse in un inchino.
"Oh, andiamo, Fire*Wolf!" disse amabilmente Suor Lipta. "Non siamo certo tipi da cerimonie voi ed io. Del resto, questa non è l'unica cosa che abbiamo in comune, sapete? In passato, sono stata un guerriero io stessa e ora, a dispetto di tutte le mie obiezioni, non fanno altro che insistere perché continui a praticare la magia, mentre io desidero smettere. Sedete, vi prego. Gradirete certo un boccale di idromele, non è così? In cambio, potrete raccontarmi ciò che accade nel Regno al di là di queste mura". Suor Lipta fece appena in tempo ad accomodarsi su una sedia, e come per incanto, all'ingresso comparve una novizia con due boccali ricolmi della bevanda promessa.
Visibilmente a disagio, Fire*Wolf si sedette di fronte a lei. "Gli affari di Stato vanno male, Vostra Grazia" iniziò senza preamboli. "Avrete certo saputo dell'assassinio di Re Voltar".
"Sì, purtroppo. Una vera tragedia. Ricordo di averlo incontrato una volta. Persona di grande saggezza, per essere un uomo..."
"Personalmente, si tratta della scomparsa di uno dei miei più cari amici" disse Fire*Wolf, tagliando corto, "ma non è questa la ragione della mia visita".
"Lo so bene" disse la Badessa. "Siete venuto per la barriera di energia, che ha sempre protetto il Regno dall'invasione dei Demoni e che ora minaccia di dissolversi".
Era il colmo. "Come fate a saperlo?" chiese Fire*Wolf stupefatto.
Suor Lipta scrollò le spalle. "Sono dieci anni che il Regno non subisce minacce da parte dei Demoni" disse. "Voltar era un mago molto esperto, forse il migliore che Harn abbia mai conosciuto e mi sembra ragionevole supporre

La Badessa delle Gegum

che abbia usato il Potere a questo scopo. È altrettanto ragionevole, vorrei aggiungere, che gli effetti del sortilegio siano destinati a cessare con la sua scomparsa". Quindi, fece un sorso dal boccale e continuò: "In effetti, Fire*Wolf, le vostre paure sono più che fondate. La barriera ha già ceduto in alcuni punti e il vostro nuovo sovrano riceverà in breve numerosi rapporti delle incursioni dei Demoni nella periferia del Regno. Quelle creature sono in grado di recepire il minimo segnale di debolezza da parte del nemico e le loro truppe si stanno già raccogliendo in forze lungo i confini".

"E voi come l'avete saputo?" chiese Fire*Wolf, allibito.

"Alla maniera delle Gegum, naturalmente" fu la sibillina risposta della Badessa. "Ma consentitemi una domanda: in quale modo pensate che queste povere monache possano esservi di aiuto?"

Fire*Wolf si sporse in avanti per esporre sottovoce la sua richiesta, non osando certo mettere in dubbio ciò che l'anziana Badessa gli aveva appena riferito. "Ho saputo dell'esistenza di una Sfera d'Oro" le disse, "per mezzo della quale la barriera di energia potrebbe essere ripristinata. E mi è parso di capire che il vostro Ordine sia in qualche modo a conoscenza di questo artefatto".

"Capisco..." mormorò la Badessa, sorseggiando il suo idromele. "In effetti, ricordo di averne sentito parlare a proposito della Valle delle Illusioni".

"La Valle delle Illusioni?"

"Si tratta di una zona a nord-ovest di Harn" disse Suor Lipta. "Ma è soltanto una leggenda, come probabilmente la stessa Sfera. Ormai sono vecchia" aggiunse, guardando Fire*Wolf dritto negli occhi, "e vi confesso che trovo

sempre più difficile dare credito a romantiche teorie di questo genere. Sono tutte uguali. Misteriosi artefatti dotati di chissà quali poteri".

*Fire*Wolf, tuttavia, non si fidò delle parole della Badessa. Lasciato il Convento, aveva già preso la sua decisione: se c'era anche una sola possibilità che la Sfera esistesse davvero, doveva trovarla. Sarebbe partito immediatamente per la Valle delle Illusioni: con la barriera di energia che stava andando in frantumi non c'era nient'altro da fare.*

*E se neppure a te viene in mente un'idea migliore, segui Fire*Wolf nel suo viaggio, che ha inizio al numero* ***48***.

55

Fire*Wolf stava procedendo a fatica, quando a un certo punto, l'istinto gli disse che il sentiero aveva piegato verso nord. Andò avanti ancora un po', ma alla fine si trovò davanti un macigno: sì, un'altra strada a fondo cieco.

*Che tuttavia potrebbe essere l'ultima... Tira due dadi e determinerai così l'ammontare dei PUNTI DI VITA sottratti a Fire*Wolf dalla nebbia. Se il nostro eroe rimane ucciso, vai al* ***13***. *Se invece sopravvive, non gli resta che raccogliere le forze e tornare al* ***63***.

56

La scelta risultò sbagliata: dopo appena pochi metri, infatti, sfruttando il bagliore emesso dall'anello, Fire*Wolf scoprì che la strada terminava a fondo cieco contro una parete di roccia.

*Tira un dado e sottrai il risultato dagli attuali PUNTI DI VITA di Fire*Wolf. Se la nebbia lo uccide, vai al* ***13***. *Se invece sopravvive, non ha altra scelta che tornare indietro al* ***68***.

57

Fire*Wolf venne così inghiottito dalla nebbia e, per prima cosa, si accorse della fatica che si faceva a respirare. Sentì una sorta di pressione dentro alle orecchie e un senso di profonda solitudine e di smarrimento. Intorno a lui non c'era altro che nebbia e doveva stare molto attento a non perdere il sentiero. Era bastato un passo, e di colpo era precipitato nella confusione e nel mistero.
A tentoni, continuò a scendere verso il fondo dell'abisso, rischiando ad ogni passo di inciampare. I suoi sensi erano tesi allo spasimo e a un certo punto si accorse di essere giunto a una biforcazione: un ramo del sentiero conduceva ad est e l'altro invece, ad ovest.

*Da che parte andare? La decisione potrebbe rivelarsi di estrema importanza. In ogni caso, la situazione è un po' più grave di quanto Fire*Wolf non immagini: c'è qualcosa in questa nebbia che, in modo lento ma inesorabile, sta prosciugando impercettibilmente le sue energie. Tira due dadi e sottrai il risultato ottenuto dai suoi attuali PUNTI DI VITA. Se la perdita risulta mortale, vai al* ***13***. *Altrimenti, c'è da scegliere se proseguire verso est all'* ***81***, *o verso ovest al* ***52***.

58

Con Doomsword stretta in pugno, Fire*Wolf si lanciò all'attacco contro il Serpente.

Le caratteristiche del rettile sono le seguenti:

FORZA	*98*	*ABILITÀ*	*30*
VELOCITÀ	*60*	*FORTUNA*	*15*
RESISTENZA	*55*	*CARISMA*	*1*
CORAGGIO	*60*	*FASCINO*	*0*

PUNTI DI VITA 319

*Se Fire*Wolf sopravvive, vai al* ***51***; *altrimenti, dritto e filato al* ***13***.

59

La decisione richiese qualche istante, ma la faccenda si rivelò estremamente più faticosa. Il corpo dei documenti di Re Voltar abbracciavano non soltanto gli ultimi dieci anni del suo regno, ma anche quelli precedenti al sonno magico, che gli avevano fatto guadagnare il titolo di "Magnifico".

Fire*Wolf si mise all'opera con impegno, ma dopo qualche ora si rese conto che ci sarebbero voluti dei mesi per controllare tutto. Prima di farsi prendere dallo sconforto, si alzò un momento per riflettere, affacciandosi alla finestra che dava sugli immensi giardini del Palazzo.

Pensò che se Voltar avesse saputo qualcos'altro sulla Sfera, non avrebbe mancato di farglielo sapere nella lettera. No di certo, a meno che... A meno che non si trattasse di qualcosa che lo stesso Voltar aveva dimenticato. Qualcosa che risaliva ad un passato troppo lontano, magari all'epoca in cui Fire*Wolf non era ancora nato e in cui la gloria di Harn aveva conosciuto i suoi tempi migliori.

Fire*Wolf ritornò allo scrittoio, suonò il campanello d'argento e, quando entrò il servitore, gli ordinò di portargli il vecchio archivio di Stato. L'uomo si congedò con un inchino e, dopo qualche minuto, fu di ritorno con un lungo seguito di aiutanti, ciascuno dei quali trasportava un grosso baule sigillato e chiuso a chiave. Alla vista dell'immane lavoro che lo attendeva, Fire*Wolf si sentì mancare il fiato. Tuttavia, dette ordine di non essere disturbato e si mise al lavoro.

Due ore più tardi, proprio quando cominciava a temere che non ce l'avrebbe mai fatta, la sua buona stella decise di dargli una mano. In un vecchio testo di geografia, trovò un breve riferimento, non più lungo di una nota, alla leggenda di una vecchina che aveva creato una sfera d'oro. Presa da sola, la notizia gli sarebbe stata di ben poca utilità, non fosse stato che quella sezione del testo trattava della mitologia di una particolare regione. Quelle parole, vergate secoli prima, non mancarono di accendere nel cuore di Fire*Wolf un entusiasmo tutto nuovo. Il luogo in questione era il Lago dell'Abisso del Serpente e dovunque fosse, dannazione, l'avrebbe trovato!

*Stando così le cose, pensi che Fire*Wolf dovrebbe partire al più presto per il Lago dell'Abisso del Serpente? Vai al* ***70***. *O forse, pensi che sarebbe più opportuno*

tentare (un'altra volta?) di farsi ricevere dalle Gegum? Se è questa la tua decisione, vai al **45**.

60

Con la massima cautela, Fire*Wolf si accinse a superare la bambina, in bilico sullo strapiombo.
Tutto si svolse in un solo, rapidissimo istante. La bimba vacillò, Fire*Wolf tentò di afferrarla, ma mancò la presa. Il corpo di lei si inarcò allora nel vuoto, con le braccia tese in un ultimo, disperato tentativo di aggrapparsi a qualcosa. E nell'aria echeggiò un urlo raccapricciante, che risuonò a lungo nella mente di Fire*Wolf anche quando il silenzio della morte aveva ormai cancellato tutto.
E mentre l'avventuriero, paralizzato dall'angoscia, rimaneva immobile a fissare il vuoto, il Puma sferrò il suo micidiale attacco.

*Il Puma, che colpisce per primo approfittando dello smarrimento di Fire*Wolf, ha le seguenti caratteristiche:*

FORZA	*75*	*ABILITÀ*	*65*
VELOCITÀ	*98*	*FORTUNA*	*35*
RESISTENZA	*50*	*CARISMA*	*10*
CORAGGIO	*90*	*FASCINO*	*8*

PUNTI DI VITA 431

*Zanne ed artigli incrementano il danno di 5 punti. Se Fire*Wolf rimane ucciso dal Puma, vai al* **13**. *Se invece riesce a spuntarla, vai al* **46**.

61

Fire*Wolf procedeva a tentoni, con le braccia tese in avanti per evitare di andare a sbattere contro qualcosa, quando, a un certo punto, si trovò davanti una roccia. Fece un rapido esame della situazione e capì di aver preso una strada a fondo cieco.

*Resta da vedere se gli rimane ancora la forza di rimediare. Tira due dadi e determinerai così l'ammontare di PUNTI DI VITA sciupati in questo inefficace tentativo. Se Fire*Wolf rimane ucciso, accompagnalo in silenzio al* **13**. *Altrimenti, la cosa più opportuna da fare è tornare indietro al* **52**.

62

"Come desiderate" disse Archimandine. "Ma devo chiedervi di togliervi gli abiti, gli anelli e tutti gli altri ornamenti metallici che eventualmente portate".
Fire*Wolf obbedì svelto alle istruzioni e dopo che si fu tolto di dosso ogni cosa, gli fu fatto cenno di spostarsi al centro della stanza. A quel punto Archimandine si accovacciò a terra alla maniera degli sciamani e dette voce ad una nenia, monotona e lenta, che fluì nell'aria come una densa spirale di fumo. E la nenia finì per insinuarsi dentro la stessa mente di Fire*Wolf, il quale, all'improvviso, perse conoscienza e cadde in uno stato di ipnosi profonda.

*Tira due dadi, moltiplica il punteggio per 10 e prendi nota del risultato. Poi tira i dadi un'altra volta, tenendo conto che, se non superi il 6, per Fire*Wolf saranno guai: il numero annotato in precedenza*

andrà infatti sottratto dai suoi PUNTI DI VITA, e se questo dovesse essergli fatale, vai al ***13****. Se invece il nostro sopravvive, potrà rischiare di sottoporsi alla stessa cura un'altra volta, oppure, a dispetto del suo penoso stato fisico, riprendere in mano i documenti di Re Voltar al* ***30****. O ancora, fare visita alle Gegum al* ***54****. Non dimenticare, però, che se al secondo tiro di dadi riuscissi a superare il 6, il numero annotato andrà sommato - anziché sottratto - ai PUNTI DI VITA di Fire*Wolf, tenendo conto, tuttavia, che il risultato finale non può in nessun caso superare il punteggio con cui Fire*Wolf ha iniziato la sua avventura. Fatto questo, le possibilità rimangono le stesse: ripetere la cura alla medesima maniera, rivedere i documenti di Re Voltar al* ***30****, o fare visita al convento Gegum al* ***54****.*

63

Fire*Wolf mise un piede in fallo, inciampò e finì lungo disteso sopra i detriti di una frana. Sul momento, credette di essere giunto al termine di una strada a fondo cieco, ma un rapido esame della situazione gli rivelò che invece il sentiero proseguiva in direzione ovest. Lo seguì con cautela e, un po' più avanti, la nebbia si diradò quel tanto che bastava per capire che era giunto a una biforcazione: un ramo del sentiero girava verso sud, mentre l'altro proseguiva dritto ad ovest.

*Tira due dadi e sottrai il risultato agli attuali PUNTI DI VITA di Fire*Wolf. Se la perdita è mortale, vai al* ***13****. Se invece sopravvive, può proseguire verso ovest al* ***55*** *o girare verso sud all'* ***85****.*

64

Mentre Fire*Wolf era intento nella sua ricerca sull'altipiano, la nebbia cominciò ad infittirsi. In un primo momento, riuscì ad affidarsi con successo al suo ineguagliabile istinto, ma in breve si accorse che non gli sarebbe più stato possibile ritrovare nemmeno la strada per il villaggio. Prese così a vagare senza meta, in collera con se stesso per l'errore compiuto, mentre le forze cominciavano a venirgli meno.

All'inizio, credette che la cosa fosse soltanto frutto dell'immaginazione, ben presto dovette ammettere che c'era qualcosa su quel gelido e remoto altipiano che stava prosciugando le sue riserve di energia ad un ritmo allarmante.

Si accovacciò a terra, tentando così di conservare al meglio i pochi PUNTI DI VITA che gli restavano, ma neppure questo stratagemma riuscì ad evitare il peggio. Il freddo gli penetrò fin dentro alle ossa e lentamente, perse conoscenza...

*Come un animale ferito, Fire*Wolf preferirà di certo restare solo e arrendersi in pace al suo destino, che sfortunatamente lo conduce al numero* ***13****.*

65

Fire*Wolf si ritrasse con cautela. "C'è forse un'altra strada per il Lago dell'Abisso del Serpente?"

Ma la vecchia Llanda scosse il capo. "Il Serpente ne è il custode" gli sussurrò in risposta. "L'opera immonda di un potente sortilegio, che dev'essere uccisa per poter passare. Ma voi siete debole" aggiunse la donna, rivolgendogli uno sguardo preoccupato. "Nessuno potrebbe biasimarvi se decideste di fare ritorno al villaggio. E noi saremmo ben lieti di potervi festeggiare per il coraggio dimostrato salvandoci dai Demoni".

*Forse Llanda ha ragione, ma pensi davvero che Fire*Wolf se la senta di gettare la spugna, per quanto debole possa sentirsi? In questo caso, vai al* ***72****. Se invece cambiasse idea e decidesse di affrontare il Serpente, vai al* ***58****.*

66

La strada verso sud non era migliore delle altre, ma Fire*Wolf proseguì ugualmente, finché non incontrò una diramazione che portava ad ovest, mentre il sentiero principale proseguiva regolarmente verso sud.

*Il guaio è che questa dannata nebbia non è certo aria di montagna e gli effetti sul fisico si fanno sentire sempre di più. Tira due dadi e sottrai il risultato dai PUNTI DI VITA di Fire*Wolf. Se questa perdita si rivelasse letale, vai al* ***13****. Altrimenti, al nostro eroe resta sempre da decidere da che parte andare. Continuare verso sud lo condurrebbe al* ***76****. Girare a ovest invece, al* ***61****. Naturalmente, può anche decidere di tornare indietro, sia all'* ***81****, sia al* ***51****.*

67

Mentre Fire*Wolf, lanciato al galoppo, correva in aiuto del piccolo villaggio, Doomsword vibrava eccitata all'idea della battaglia.

L'entusiasmo di una spada magica è senza dubbio comprensibile, ma forse sarebbe il caso di andarci un po' più cauti: i Demoni che hanno assalito il villaggio sono una dozzina, tutti già occupati nel tipo di faccende che prediligono da sempre, e cioè il saccheggio, la devastazione e la strage di innocenti. Ciascuno di essi è dotato delle seguenti caratteristiche:

FORZA	*80*	*ABILITÀ*	*50*
VELOCITÀ	*92*	*FORTUNA*	*70*
RESISTENZA	*95*	*CARISMA*	*0*
CORAGGIO	*80*	*FASCINO*	*0*

PUNTI DI VITA 467

*Ogni DEMONE è armato di una spada, che arreca un danno addizionale di +10 punti. La mostruosa creatura ha inoltre la capacità di lanciare uno speciale incantesimo: il Fascio di Fuoco. Tieni presente che il semplice tentativo di farne uso gli costa un dispendio di energia pari ad un tiro a due dadi di PUNTI DI VITA, a prescindere che l'incantesimo abbia effetto o meno. Ciò sarà invece determinato da un altro tiro a due dadi, il cui risultato non dovrà essere inferiore a 9. In caso di riuscita, Fire*Wolf verrà colpito da una folgore verde, che gli causerà la perdita di 75 PUNTI DI VITA.*

*Naturalmente, questi temibili assassini non aggrediranno Fire*Wolf tutti insieme. C'è da credere infatti, che malgrado gli abitanti del villaggio stiano per essere sopraffatti, saranno pur sempre in grado di tenerne a bada qualcuno! Per scoprire quanti sono i Demoni con cui dovrà vedersela Fire*Wolf lancia due dadi (e ringrazia che per quanti possano essere, si faranno sotto uno alla volta...). Per concludere, se Fire*Wolf soccombe all'attacco, vai al* ***13***. *Se invece sopravvive, scoprirà di avere misteriosamente guadagnato 5 PUNTI DI VITA per ogni Demone ucciso. I restanti invece, se la daranno a gambe, permettendogli di proseguire per il* ***44***.

68

Fire*Wolf cominciò a scendere lungo il sentiero e, dopo qualche istante, cominciò ad avvertire gli effetti del gelido abbraccio della nebbia assassina. L'anello di Re Voltar che portava al dito iniziò improvvisamente ad emanare un alone luminoso, consentendogli una visibilità di alcuni metri. E fu proprio grazie all'anello che, a un certo punto, riuscì a scorgere un bivio: un ramo del sentiero svoltava verso sud, mentre l'altro proseguiva verso ovest.

*Per prima cosa, tira un dado e sottrai il risultato ai PUNTI DI VITA di Fire*Wolf. Se la nebbia lo uccide, vai al* ***13***. *Se invece sopravvive, il nostro ha la possibilità di proseguire verso ovest al* ***56***, *verso sud al* ***75***.

69

Fire*Wolf si guardò intorno sbigottito e, sia pure a fatica, si rese conto che quella splendida apparizione l'aveva riportato indietro nel Tempo. Si ritrovò infatti a esaminare le carte nello studio privato di Re Voltar, proprio come prima di partire per il Lago dell'Abisso del Serpente.
Ripensando a ciò che era successo, si sentì gelare il sangue nelle vene. Si trattava di magia ad altissimo livello, non c'erano dubbi. Il Regno di Harn era pervaso da strane energie, che, a dispetto della sua esperienza, Fire*Wolf non era sicuro di comprendere a pieno. La cosa più importante tuttavia, era decidere al più presto il prossimo obiettivo. Qual era il segreto che custodiva quello strano lago?

*Domanda più che legittima. Ma siccome Fire*Wolf ha compiuto un giro completo intorno all'asse del Tempo, non gli rimane altro che far visita alle Gegum al* ***45*** *o reclamare i suoi diritti sull'Anello Reale al* ***23***.

70

I servitori rimasero a dir poco stupefatti quando Fire*Wolf fece la sua comparsa in cortile per ultimare i preparativi per la partenza. Abbandonata la ricchezza degli abiti di Lord Xandine, aveva indossato i ruvidi panni del guerriero barbaro che era stato in passato, e al suo fianco, dopo tanto tempo, spiccava di nuovo in bella mostra la più temibile delle spade: Doomsword.
Aveva preso la sua decisione con fermezza e non dette spiegazioni. La sua lunga esperienza gli aveva insegnato che il mantello del nobile e la cappa del mago servivano ad ottenere inchini e riverenze, più che informazioni; senza contare che lo sfoggio di ricchezza agiva inevita-

bilmente da magnete su briganti ed assassini. La barriera di energia stava cedendo e non era certo il caso di rischiare incontri di questo tipo, che gli avrebbero fatto sciupare del tempo prezioso. Così, montò a cavallo e senza voltarsi indietro, partì.

Durante la prima parte del percorso non gli sarebbero servite le numerose mappe che aveva sistemato nella bisaccia. Il Lago dell'Abisso del Serpente distava parecchi giorni di cammino verso nord, ma la strada in programma per i primi quattro Fire*Wolf la conosceva a menadito. Il tempo era buono e il viaggio si preannunciò subito piacevole. Per dormire, avrebbe potuto contare su un paio di piccole locande lungo la strada, ma il più delle volte sarebbe stato costretto a pernottare all'addiaccio. In breve, si ritrovò addosso un umore bizzarro, una strana sensazione di libertà, che sembrò riportarlo ai tempi in cui era soltanto un giovane avventuriero, che non sapeva nulla né di magia, né tantomeno di complicati affari di Stato.

Ma quell'euforia non durò a lungo. Dopo appena un giorno e mezzo di cammino dalla capitale, si trovò faccia a faccia con i primi segni della ricomparsa di Demoni. La sua attenzione fu attirata dai resti di un incendio in mezzo a una radura e mano a mano che si avvicinava, il sospetto divenne certezza. Erano i resti ancora fumanti di una piccola fattoria: dopo averla saccheggiata, l'avevano data alle fiamme. Maledetti! A prima vista, poteva sembrare opera di comuni briganti, ma, tra l'odore di legno carbonizzato, aleggiava un insolito puzzo di carne putrefatta. Fire*Wolf l'aveva già sentito in mezzo alle rovine della città di Belgardium, e sapeva che non l'avrebbe dimenticato fino a che gli sarebbe rimasto da vivere. Era il sudicio lezzo dei Demoni, un puzzo orrendo, che trasudava dai loro corpi nell'eccitazione della lotta.

Il mattino del terzo giorno stava risalendo una collina, quando il suo cavallo, solitamente placido e mansueto, ebbe un'improvvisa impennata e Fire*Wolf dovette far ricorso a tutta la sua destrezza per rimanere in sella. Calmato a fatica l'animale, sentì il cuore che gli batteva forte dentro il petto e non tanto per lo strano imprevisto, quanto per l'aver intuito il motivo che l'aveva provocato. In mezzo alla valle, come un orribile fungo gigante, c'era una naviride. Era ferma proprio ai margini del villaggio, che giaceva tranquillo ai piedi di una montagna. Spostò lo sguardo all'interno del paesino ed i suoi timori più nefasti trovarono subito conferma. Erano una decina. Erano Demoni. Si erano lanciati all'assalto di quella povera gente, che non aveva altro per difendersi che zappe e forconi. Le loro grida di terrore giungevano fino a lassù.

*Il dilemma è lacerante. Fire*Wolf è solo. Sa bene di essere un guerriero abile ed esperto, ma è altrettanto consapevole del fatto che dopo dieci lunghi anni di inattività le sue arti magiche sono piuttosto arrugginite, senza contare che il Potere a disposizione è decisamente limitato. Che cosa può fare un uomo solo contro dieci Demoni? Malgrado la rabbia e il rancore lo spingerebbero al galoppo giù nella valle, si rende conto che non può permettersi di rischiare. Se dovesse morire, la Sfera non verrebbe mai trovata*

*e disastri ben peggiori della perdita di un villaggio si abbatterebbero sul Regno. Ma riuscirà la ragione a prevalere sull'istinto? Se Fire*Wolf decide di combattere contro i Demoni, vai al* ***16***. *Se invece trovasse il coraggio di abbandonare quella gente al suo triste destino, vai al* ***42***.

71

Fire*Wolf annaspò nella nebbia per un'altra trentina di metri, solo per accorgersi, però, di aver preso una strada a fondo cieco. Tastò la roccia che aveva davanti e capì che non c'era modo di superarla.

Una spiacevole sorpresa, ma quel che è peggio, è che più passa il tempo, più la nebbia insidia le sue forze. Tira due dadi e determinerai così la perdita di PUNTI DI VITA. Se il tutto si rivelasse mortale, vai al ***13***. *Altrimenti, Fire*Wolf non potrà fare altro che tornare al più presto al* ***52*** *e prendere un'altra strada.*

72

La gente lo accolse come un eroe, senza rendersi conto delle implicazioni del fallimento della sua missione. Fire*Wolf decise di fermarsi, ma soltanto per breve tempo, conscio del pericolo che incombeva sul regno e convinto del fatto che una riflessione accurata e un po' di fortuna gli avrebbero consentito di escogitare un'altra soluzione. Ma la notte del suo ritorno, una fanciulla gli offrì una coppa di latte di cavalla fermentato, a cui erano state aggiunte alcune gocce di estratto di un particolare fungo esotico.

Ignaro di quanto stava per fare, Fire*Wolf accettò la bevanda, trangugiandola d'un fiato, e in un istante, si ritrovò nel più incantevole giardino di delizie che un uomo avesse mai conosciuto. La sua coscienza rimase assopita in un denso torpore e non ebbe modo di rendersi conto del tempo che passò ad amoreggiare con le fanciulle dagli occhi dolci che abitavano quel meraviglioso paradiso della mente.
Ma alla fine, com'era naturale, l'allucinazione ebbe fine e Fire*Wolf si svegliò, debole ed assetato, immerso nella realtà dell'incubo. Un rombo assordante lacerava il cielo, percorso in tutte le direzioni da flotte di naviridi. Erano arrivate. Le astronavi dei Demoni!
Non c'erano dubbi: la barriera di energia di Re Voltar doveva essere stata completamente abbattuta ed era iniziata l'invasione. Sopraffatto dall'impotenza, Fire*Wolf rimase a guardare, mentre sette astronavi, staccatesi dallo stormo principale, atterravano ai margini del villaggio.
Il cuore di Fire*Wolf fu invaso da un'ondata di rimorsi e pentimenti per la misera sorte che attendeva il regno e, sguainata per l'ultima volta la sua fedele Doomsword, andò incontro al proprio destino.

Che lo attende tristemente al numero ***13***.

73

Purtroppo, si trattava di una strada senza uscita e a Fire*Wolf non rimase che tornare indietro.

Prima che possa farlo, però, devi tirare due dadi e sottrarre il risultato dai suoi attuali PUNTI DI VITA.

*Se ciò dovesse risultargli fatale, Fire*Wolf andrà al* ***13***. *Altrimenti, tornerà a tentoni al* ***76***.

74

Lo spazio per passare era estremamente ridotto e c'era il rischio di far franare il terreno sotto i piedi alla piccola Velda.

Il pericolo è in agguato, e la bambina potrebbe precipitare in fondo alla scarpata! Tira un dado: da 1 a 2, Velda è salva e si va tutti al ***50***. *Un punteggio da 3 a 6 produce invece un effetto disastroso, i cui dettagli sono tristemente illustrati al* ***60***.

75

Fire*Wolf percorse il sentiero diretto ad ovest per un centinaio di metri, fino a quando non raggiunse un altro crocevia: la strada principale piegava a nord, mentre l'altra continuava in direzione sud.

*Tira un dado e sottrai il risultato dagli attuali PUNTI DI VITA di Fire*Wolf. Se la nebbia lo uccide, vai al* ***13***. *Altrimenti, può scegliere se continuare sullo stesso sentiero al* ***77***, *o prendere quello verso sud all'* ***84***.

76

Fire*Wolf procedette a tentoni e dopo un po' si accorse che il sentiero piegava verso est. Avanzò un'altra decina di metri e intravide una diramazione secondaria che portava a sud.

*Ma la nebbia continua a dare fondo alle sue energie. Tira due dadi e sottrai il risultato agli attuali PUNTI DI VITA. Se Fire*Wolf soccombe, vai al* ***13***. *Se invece sopravvive, può continuare la sua strada verso est al* ***73***, *o prendere la deviazione verso sud e andare al* ***63***.

77

All'inizio, la strada sembrò buona, ma dietro una curva risultò invece interrotta da una frana.

*Tira un dado e sottrai il risultato dagli attuali PUNTI DI VITA di Fire*Wolf. Se la nebbia lo uccide, vai al* ***13***. *Altrimenti, non può fare altro che tornare indietro al* ***75***.

78

Il sentiero girò verso sud, e poi verso ovest e alla fine... la nebbia incominciò a diradarsi! Fire*Wolf ringraziò gli dei e accelerò il passo con rinnovata energia. Il terreno era scosceso e scivoloso, ma uno strano bagliore all'orizzonte lo incitava a proseguire. Ad un certo punto, sembrò che la nebbia stesse per inghiottire tutto quanto un'altra volta, ma improvvisamente sparì.
Il paesaggio che si aprì davanti agli occhi di Fire*Wolf era davvero qualcosa di strano. In mezzo a una cerchia di montagne aspre e scoscese, giacevano - immobili e nerissime - le acque di un grande lago, interamente avvolto da un alone di luce. Non c'erano dubbi: era giunto a destinazione. Aveva davanti a sé il Lago dell'Abisso del Serpente. Ma adesso? Intorno a lui tutto pareva immobile e senza vita.

*C'è da chiederselo, in effetti... Stremato e senza forze com'è, non ci sarebbe da stupirsi se Fire*Wolf si accasciasse a terra al* ***91***, *in preda allo sconforto. Ma forse gli è rimasto ancora un po' di entusiasmo per fare quattro passi e dare un'occhiata alle rive del lago. Se è questa la sua decisione, vai all'* ***87***. *Tuttavia, si potrebbe anche prendere in considerazione l'idea di una puntatina alle pendici delle montagne, andando così al* ***93***. *O magari, ispezionare le acque del lago al* ***98***...

79

I servitori rimasero a dir poco stupefatti quando Fire*Wolf fece la sua comparsa in cortile per ultimare i preparativi per la partenza. Abbandonata la ricchezza degli abiti di Lord Xandine, aveva indossato i ruvidi panni del guerriero barbaro che era stato in passato, e al suo fianco, dopo tanto tempo, spiccava di nuovo in bella mostra la più temibile delle spade: Doomsword.
Aveva preso la sua decisione con fermezza e non dette spiegazioni. La sua lunga esperienza gli aveva insegnato che il mantello del nobile e la cappa del mago servivano ad ottenere inchini e riverenze, più che informazioni; senza contare che lo sfoggio di ricchezza agiva inevitabilmente da magnete su briganti ed assassini. La barriera di energia stava cedendo e non era certo il caso di rischiare incontri di questo tipo, che gli avrebbero fatto sciupare del tempo prezioso. Così, montò a cavallo e senza voltarsi indietro, partì.

Durante la prima parte del percorso non gli sarebbero servite le numerose mappe che aveva sistemato nella bisaccia. Il Lago dell'Abisso del Serpente distava parecchi giorni di cammino verso nord, ma la strada in programma per i primi quattro Fire*Wolf la conosceva a menadito. Il tempo era buono e il viaggio si preannunciò subito piacevole. Per dormire, avrebbe potuto contare su un paio di piccole locande lungo la strada, ma il più delle volte, sarebbe stato costretto a pernottare all'addiaccio. In breve, si ritrovò addosso un umore bizzarro, una strana sensazione di libertà, che sembrò riportarlo ai tempi in cui era soltanto un giovane avventuriero, che non sapeva nulla né di magia, né tantomeno di complicati affari di Stato.
Ma quell'euforia non durò a lungo. Dopo appena un giorno e mezzo di cammino dalla capitale, si trovò faccia a faccia con i primi segni della ricomparsa di Demoni. La sua attenzione fu attirata dai resti di un incendio in mezzo a una radura e mano a mano che si avvicinava, il sospetto divenne certezza. Erano i resti ancora fumanti di una piccola fattoria: dopo averla saccheggiata, l'avevano data alle fiamme. Maledetti! A prima vista, poteva sembrare opera di comuni briganti, ma tra l'odore di legno carbonizzato, aleggiava un insolito puzzo di carne putrefatta. Fire*Wolf l'aveva già sentito in mezzo alle rovine della città di Belgardium, e sapeva che non l'avrebbe dimenticato fino a che gli sarebbe rimasto da vivere. Era il sudicio lezzo dei Demoni, un puzzo orrendo, che trasudava dai loro corpi nell'eccitazione della lotta.

Il mattino del terzo giorno stava risalendo una collina, quando il suo cavallo, solitamente placido e mansueto, ebbe un'improvvisa impennata e Fire*Wolf dovette far ricorso a tutta la sua destrezza per rimanere in sella. Calmato a fatica l'animale, sentì il cuore che gli batteva forte dentro il petto e non tanto per lo strano imprevisto, quanto per l'aver intuito il motivo che l'aveva provocato. In mezzo alla valle, come un orribile fungo gigante, c'era una naviride. Era ferma proprio ai margini del villaggio, che giaceva tranquillo ai piedi di una montagna.

Spostò lo sguardo all'interno del paesino ed i suoi timori più nefasti trovarono subito conferma. Erano una decina. Erano Demoni. Si erano lanciati all'assalto di quella povera gente, che non aveva altro per difendersi che zappe e forconi. Le loro grida di terrore giungevano fino a lassù.

*Il dilemma è lacerante. Fire*Wolf è solo. Sa bene di essere un guerriero abile ed esperto, ma è altrettanto consapevole del fatto che dopo dieci lunghi anni di inattività le sue arti magiche sono piuttosto arrugginite, senza contare che il Potere a disposizione è decisamente limitato. Che cosa può fare un uomo solo contro dieci Demoni? Malgrado la rabbia e il rancore lo spingerebbero al galoppo giù nella valle, si rende conto che non può permettersi di rischiare. Se dovesse morire, la Sfera non verrebbe mai trovata e disastri ben peggiori della perdita di un villaggio si abbatterebbero sul Regno. Ma riuscirà la ragione a prevalere sull'istinto? Se Fire*Wolf decide di combattere contro i Demoni, vai al* ***67***. *Se invece trovasse il coraggio di abbandonare quella gente al suo triste destino, vai al* ***42***.

80

Fire*Wolf passò attraverso l'arcata ed entrò nell'incubo. Si ritrovò così in una caverna, dentro alla quale, avvolta nel fumo, torreggiava una creatura mostruosa. Aveva la testa di un serpente e sputava fuoco dalle narici e dalla bocca. Era un Drago!

C'è poco da scegliere: combattere il mostro al ***104*** *o darsela a gambe al* ***110***.

81

Cominciò a sentire un leggero ronzio alle orecchie, mentre la nebbia continuava a penetrargli nelle ossa. Procedette per un po' a tentoni, quando incontrò una roccia che gli sbarrava la strada e ad una rapida ispezione, si rese conto che non c'era verso di oltrepassarla. Aveva preso una strada a fondo cieco.

*Il che significa tornare indietro. Ma prima di farlo, tira due dadi e sottrai il risultato dagli attuali PUNTI DI VITA di Fire*Wolf. Se ciò dovesse ucciderlo, accompagnalo al* ***13***. *Altrimenti, bisognerà tornare indietro al* ***57***, *oppure al* ***52***.

82

Fire*Wolf compì un giro di perlustrazione intorno al lago alla ricerca di un indizio, ma non gli riuscì di scoprire nulla.

*E ritrovandosi così al punto di partenza, dovrà riesaminare le opzioni all'**86**.*

83

Trattenendo a stento un'imprecazione, Fire*Wolf si accorse di avere davanti a sé un invalicabile muro di roccia. Un'altra strada senza uscita nel mezzo di questa nebbia d'inferno!

*Tira due dadi e sottrai il risultato dagli attuali PUNTI DI VITA. Se Fire*Wolf soccombe, vai al **13**. Altrimenti, non ha altra scelta che tornare al **63**.*

84

Fire*Wolf prese la deviazione verso sud e dopo pochi metri, incontrò un altro sentiero che procedeva verso ovest. Per quanto gli riuscisse di vedere, pareva che la strada diretta a sud finisse a fondo cieco ma, data la nebbia, non si poteva affermarlo con certezza.

*Tira due dadi e sottrai il risultato dagli attuali PUNTI DI VITA di Fire*Wolf. Se il nostro eroe soccombe, vai al **13**. Altrimenti, può deviare verso ovest all'**86**, o ritentare verso sud al **99**.*

85

Il sentiero intrapreso lo spinse ulteriormente nelle gelide profondità di quel mare di nebbia, ma dopo una trentina di metri scoprì una diramazione, che continuava in direzione ovest.

*Ma la nebbia lo sta uccidendo. Tira due dadi e sottrai il risultato ai suoi attuali PUNTI DI VITA. Se Fire*Wolf soccombe, vai al **13**. Se invece sopravvive, può continuare verso sud all'**83**, o prendere il sentiero che porta ad ovest, al **78**.*

86

Dopo un po' il sentiero deviò verso sud, poi di nuovo verso ovest e alla fine... la nebbia cominciò a diradarsi! Fire*Wolf ringraziò gli dei e accelerò il passo con rinnovata energia. Il terreno era scosceso e scivoloso, ma uno strano bagliore all'orizzonte lo incitava a proseguire.
Ad un certo punto sembrò che la nebbia stesse per inghiottire tutto quanto un'altra volta, ma poi, improvvisamente, sparì.
Il paesaggio che gli si aprì davanti agli occhi era davvero qualcosa di strano. In mezzo a una cerchia di montagne aspre e scoscese giacevano - immobili e nerissime - le acque di un grande lago, interamente avvolto da un alone di luce.
Non c'erano dubbi: era giunto a destinazione. Aveva davanti a sé il Lago dell'Abisso del Serpente. Ma il panorama tutt'intorno pareva immobile e senza vita. Che fare?

*Buona domanda davvero. Fire*Wolf potrebbe dare un'occhiata alle rive del lago all'**82**; o magari fare una puntatina ai margini delle montagne e andare al **94**. O ancora ispezionare le acque del lago al **123**...*

87

Fire*Wolf compì un'attenta perlustrazione della sottile striscia di sabbia compresa tra le montagne e le acque

Re Voltar il Magnifico

del lago, ma non scoprì nulla e si ritrovò al punto di partenza.

*Pertanto, non gli resta che tornare al **78** e riconsiderare le opzioni.*

88

Fire*Wolf attraversò l'arcata inondata di luce, ritrovandosi così in una stanza; la scena che gli si parò davanti agli occhi lo lasciò paralizzato dallo stupore. Nel mezzo di quelle anguste quattro mura era stato eretto una specie di altare, sopra il quale, circondato dalle fiamme, giaceva disteso Re Voltar in persona... Ed era vivo! Fire*Wolf si accorse infatti che il suo petto si alzava e si abbassava seguendo il ritmo del respiro. Il calore delle fiamme era molto intenso, e tuttavia pareva che il fuoco non avesse attaccato il corpo del Re.

*Potremmo dire che la situazione ha preso un risvolto piuttosto inconsueto... Ma adesso, che fare? Pensi che Fire*Wolf dovrebbe tentare di mettere in salvo il Re al **122**? Ispezionare la stanza al **116**? O tornare al **102** e riconsiderare le opzioni?*

89

Le caratteristiche dell'Orso sono le seguenti:

FORZA	*90*	*ABILITÀ*	*30*
VELOCITÀ	*40*	*FORTUNA*	*10*
RESISTENZA	*60*	*CARISMA*	*2*
CORAGGIO	*80*	*FASCINO*	*0*

PUNTI DI VITA 312

*Se durante il combattimento l'Orso realizzasse un doppio 6 ai dadi, vorrà dire che sarà riuscito a stringere Fire*Wolf nella morsa di un "abbraccio", causando al nostro eroe la perdita di metà dei suoi PUNTI DI VITA. Concludendo, se Fire*Wolf soccombe tra gli artigli del plantigrado, vai al **13**. Se invece riesce a scamparla, vai al **115**.*

90

Fire*Wolf strappò con violenza le catene e rimase stupefatto ad osservare il mutamento di scena che avvenne per incanto sotto ai suoi occhi. Quando la trasformazione ebbe termine, non c'era più nessuna traccia né delle fiamme, né dell'altare, né tanto meno del corpo del Re. Al loro posto, incisa nel bel mezzo del pavimento di una stanza vuota, era rimasta soltanto un'iscrizione: NOTEVOLI.

*Pensi che Fire*Wolf debba ispezionare la stanza al **116**? O forse farebbe meglio a tornare nel salone d'ingresso al **102** e riconsiderare le opzioni?*

91

Fire*Wolf piombò in una profonda disperazione. Il suo lungo ed estenuante viaggio si era concluso con nient'altro che una crudele sconfitta. Il Lago dell'Abisso del Serpente si estendeva scuro e misterioso davanti a lui, senza che gli riuscisse di scorgere alcuna indicazione che potesse essergli di aiuto nella sua ricerca. Persino la nebbia che l'aveva accompagnato in quel luogo deserto era sparita.

Passato un po' di tempo, si accorse che il bagliore verdastro che avvolgeva il paesaggio produceva su di lui uno strano effetto. Gli si era annebbiata la vista e un profondo senso di stanchezza gli si stava insinuando nelle ossa. Tentò di opporvi resistenza, ma si accorse di non riuscirci. In fondo al lago apparve all'improvviso una luce che sembrava sospesa sull'acqua. Rimase ad osservarla in silenzio, pensando che si trattasse di un'allucinazione e sforzandosi di farla sparire dalla propria mente. Ma la concentrazione finì per stancarlo ancora di più e in breve sentì che gli si chiusero gli occhi.

Forse si addormentò, o forse no, ma quello strano luccichio non accennava a sparire. Anzi, si fece sempre più vicino, e piano piano assunse le sembianze di una donna meravigliosa dai lunghi capelli biondi.

Una voce morbida e suadente echeggiò in quella visione. "Desisti, Fire*Wolf. Il tuo ardore e il tuo coraggio sono grandi, ma non ti basteranno per entrare in possesso della Sfera".

"Chi... chi sei?" balbettò Fire*Wolf, paralizzato dallo stupore.

Ma non ebbe risposta. Lentamente, il profilo della donna svanì insieme alla luce, che si affievoliva sempre di più... sempre di più...

E all'improvviso, il buio.

Fire*Wolf balzò in piedi di scatto. C'era qualcosa che non andava. Che non andava affatto! Qualcosa di così strano e terribile che si sentì preso dal panico: di colpo, il paesaggio era mutato e sia il lago, sia le montagne

parevano sparite nel nulla! Che cos'era successo?

La risposta, probabilmente, si trova al ***69***.

92

Fire*Wolf oltrepassò l'arcata e si trovò all'estremità di un deserto, circondato da una catena di montagne. Il sole era alto nel cielo e batteva a picco sulla sabbia rovente. Fece un passo in avanti, ma dal terreno sbucò all'improvviso un grosso serpente pronto ad attaccare, mentre nell'aria echeggiava la parola "DISPERAZIONE".

*Se Fire*Wolf decide di scappare, si troverà al* ***102***. *Se invece riesce a superare lo smarrimento per affrontare il serpente, vai al* ***140***.

93

Malgrado non sapesse bene cosa cercare, Fire*Wolf ispezionò con cura le pendici delle montagne, nella speranza di trovare una traccia per proseguire la sua missione. A un certo punto, vide una grotta. Non era lontana, e la curiosità lo spinse ad indagare. Ma forse avrebbe fatto meglio ad usare un po' più di cautela, perché, quando varcò la soglia, si accorse che la grotta era occupata. Era buio, ma il puzzo non lasciava dubbi: era andato a molestare un grosso Orso Bruno!

*Forse questo non è il momento più adatto per darsi alla lotta libera, e Fire*Wolf potrebbe ragionevolmente decidere di filarsela alla svelta, tornando al* ***78***. *Ma se invece decide di combattere, si va all'* ***89***.

94

L'escursione ai bordi delle montagne non dette nessun risultato e, come se non bastasse, Fire*Wolf si accorse di aver perduto anche la strada che lo aveva condotto fino a laggiù. La scoperta fu tutt'altro che piacevole: risolvere il mistero del Lago dell'Abisso del Serpente era rimasta ormai la sua unica via di salvezza.

Pertanto, non gli resta altro da fare che tornare all' ***86*** *e riesaminare la questione.*

95

Posato il piede sulla soglia, Fire*Wolf si sentì stringere il petto da una morsa che pareva volesse strappargli l'anima da dentro. Il dolore durò appena un istante e all'improvviso...

Strabuzzò gli occhi. All'insolito era ormai abituato... luoghi, visioni e circostanze insolite erano cose all'ordine del giorno, ma la realtà in cui si trovò immerso era fin troppo consueta e familiare: da quel porticato inondato di luce era infatti entrato nel villaggio sotterraneo della sua giovinezza!

Non appena accennò a muoversi, si trovò davanti quattro uomini del paese, ciascuno armato di una mazza.

"Perché sei tornato, Fire*Wolf?" gli fu chiesto in tono brusco. "Fosti messo al bando per sempre!"

I quattro gli si fecero incontro minacciosi. D'istinto, Fire*Wolf mise mano a Doomsword, ma con somma sorpresa si ritrovò disarmato. Dette una rapida occhiata intorno. C'erano dei pezzi di legno sparsi sul terreno e

pensò che, data la situazione, avrebbe potuto difendersi con uno di quelli.

*Ma pensi davvero che sia il caso di combattere? Se la risposta è affermativa, vai al **97**. Altrimenti, Fire*Wolf può tornare sui suoi passi al **102**.*

96

Il terreno gli cedette sotto i piedi e Fire*Wolf si vide improvvisamente sovrastato da un'ondata gigantesca, che si abbatté furiosa sopra la sua testa e lo inghiottì. Lottò per riemergere in superficie, i polmoni che stavano ormai per scoppiargli nel petto, ma pareva che nulla riuscisse più ad arrestare la sua discesa verso il fondo dell'abisso. E, alla fine, le forze gli vennero meno. Il suo corpo smise di dibattersi e fu colto da un'ultima, spasmodica convulsione. Si sentì invadere le viscere dall'acqua, e all'improvviso... tutto si fermò!
Lentamente, riprese conoscenza e, quando riaprì gli occhi, si ritrovò in uno stretto cunicolo, che sembrava proseguire all'infinito. Le pareti erano formate da lastre sovrapposte di una strana pietra verde e luminosa, mentre il terreno era ricoperto di sabbia nera e compatta. E quando Fire*Wolf si voltò indietro, si accorse che alle sue spalle c'era soltanto una parete di roccia, senza traccia di alcun passaggio.

*Quindi, non c'è che una cosa da fare: proseguire dentro il tunnel verso l'ignoto al **127**.*

97

I quattro erano già pronti ad attaccare e a Fire*Wolf non rimase quindi che afferrare alla svelta un pezzo di legno e prepararsi al peggio.

Le caratteristiche dei suoi avversari sono le seguenti:

FORZA	*48*	*50*	*60*	*58*
VELOCITÀ	*36*	*48*	*50*	*55*
RESISTENZA	*90*	*48*	*48*	*50*
CORAGGIO	*80*	*40*	*55*	*70*
ABILITÀ	*44*	*30*	*25*	*22*
FORTUNA	*48*	*30*	*12*	*16*
CARISMA	*40*	*20*	*15*	*8*
FASCINO	*16*	*5*	*9*	*20*
PUNTI DI VITA	*402*	*271*	*274*	*299*

*Le mazze di cui sono armati valgono 5 punti, mentre il rudimentale bastone di Fire*Wolf ne vale soltanto 3. Se il nostro rimane ucciso nella mischia, vai al **13**. Se invece sopravvive, al **120**.*

98

Fire*Wolf si mise a scrutare le oscure acque del lago, ma la cosa non dette risultati e perciò decise di immergere i piedi. L'acqua era a dir poco gelida. Fece un paio di passi, tastando il fondale con un bastone e si accorse che poco più avanti la riva si inabissava in profondità. Pensò di farsi una nuotata, ma decise che l'idea non lo entusiasmava affatto. Alla fine, risolse di tornare a riva, quando all'improvviso, l'acqua cominciò a ribollire tutto intorno. Fece appena in tempo a voltarsi e si accorse

che a pochi metri di distanza era emerso dagli abissi un mostruoso serpente marino!

*Data la vicinanza del mostro, a Fire*Wolf non resta che combattere per mettersi in salvo al **109**.*

99

Fire*Wolf scoprì con rammarico che la sua vista non l'aveva ingannato: il sentiero finiva davvero con una ripidissima e invalicabile parete rocciosa.

*Tira due dadi e sottrai il risultato ottenuto dai PUNTI DI VITA di Fire*Wolf. Se questo lo uccide, vai al **13**. Altrimenti, torna indietro insieme a lui all'**84**.*

100

Fire*Wolf attraversò l'arcata e fu inondato di luce. Si ritrovò così in una piccola stanza vuota, sul soffitto della quale era incisa a lettere d'oro una sola parola:

MZEUPSFZLI

*Potrebbe trattarsi di una lingua sconosciuta, di un codice segreto o magari, di niente di importante. La decisione spetta a Fire*Wolf: vuole ispezionare la stanza al **130**? In caso contrario, può ritornare indietro al **102** e riconsiderare le opzioni.*

101

La sua ricerca, per quanto molto accurata, non produsse alcun risultato.

*Vai al **114**.*

LA VALLE DELLE ILLUSIONI

102

Il secondo giorno Fire*Wolf si trovò ad attraversare territori ancor più desolati. Persino le poche case coloniche e i piccoli poderi parevano scomparsi, lasciando il posto ad un'immensità selvaggia e deserta, che riuscì a mettere un po' in ansia persino un tipo solitario come Fire*Wolf. Una tale desolazione, pensò, poteva avere strani effetti sulla mente umana e nel pomeriggio, notando uno strano bagliore all'orizzonte, sospettò che si trattasse di un'allucinazione.
Ma giunto a una distanza di un miglio o poco più, anche il suo destriero dette segno di avvertire qualcosa. Cominciò a recalcitrare e finì con l'innervosirsi a tal punto, che alla fine Fire*Wolf fu costretto a smontare e proseguire a piedi.
Con le briglie strette in pugno, si avvicinò un po' di più e si trovò a contemplare un mistero. Avvolta dallo strano bagliore, vide un'oasi lussureggiante in mezzo alla quale spiccavano le basse mura bianche di uno splendido edificio. Il tutto sembrava talmente fuori posto in quella landa deserta, che non era il caso di azzardare una spiegazione.
Sospettando qualche incantesimo, Fire*Wolf entrò nella zona di luce, perdendo istantaneamente la consapevolezza della desolazione che si era lasciato alle spalle. Il suo destriero si era un po' calmato, ma non del tutto. Mossero entrambi alcuni passi in direzione dell'edificio e all'improvviso Fire*Wolf fu assalito da un irresistibile

impulso ad entrare. Tentò per un momento di combatterlo, ma alla fine si arrese. Dopo tutto non sembrava affatto pericoloso...
Varcata la soglia, si ritrovò così in un ampio salone d'ingresso, con il pavimento rettangolare ricoperto da mosaici e il soffitto decorato. Ma fu ben altro ad attirare la sua attenzione. Sulle pareti laterali e sul fondo della sala si apriva una coppia di arcate, traboccanti di luce. Fire*Wolf rimase sbalordito.

*E c'è poco da stupirsi: cose del genere non capitano certo tutti i giorni! Sono sei arcate in tutto, due nella parete ovest, due in quella nord e due in quella est. Sarà il caso di provare ad attraversarne una? E quale? Fire*Wolf può anche decidere di lasciarle perdere tutte e sei e uscire dall'edificio al* ***160***. *Ma se invece decide di scoprire dove portano le arcate, deve fare la sua scelta.*

L'arcata sud della parete ovest conduce all' ***80***.
L'arcata nord della parete ovest conduce all' ***88***.
L'arcata ovest della parete nord conduce al ***95***.
L'arcata est della parete nord conduce al ***100***.
L'arcata nord della parete est conduce al ***106***.
L'arcata sud della parete est conduce al ***92***.

103

Presa la sua decisione, Fire*Wolf realizzò con rabbia che togliersi da quell'impiccio non era affatto semplice. I suoi piedi erano rimasti paralizzati! C'era da credere di essere in mezzo alle sabbie mobili...

*Più o meno. Diciamo che la fanghiglia non ha una consistenza tale da riuscire a risucchiarlo sotto, ma non gli consente neppure di muoversi. Pertanto, Fire*Wolf rimane esattamente dove si trova, e cioé, al* ***96***.

104

Le caratteristiche del Drago sono le seguenti:

FORZA	*150*	*ABILITÀ*	*80*
VELOCITÀ	*80*	*FORTUNA*	*60*
RESISTENZA	*50*	*CARISMA*	*5*
CORAGGIO	*100*	*FASCINO*	*0*

PUNTI DI VITA 525

*Il mostro, dotato di zanne e di artigli, può contare su un incremento del danno di 10 punti, ma diviene particolarmente pericoloso ad ogni terzo scontro: con un minimo di 8 ai dadi emette dalle fauci una lingua di fuoco, che costa a Fire*Wolf una perdita di PUNTI DI VITA pari a un tiro a due dadi moltiplicato per 10.*
*Se Fire*Wolf sopravvive a questo insidioso combattimento, vai al* ***113***. *Altrimenti, non rimane che il* ***13***.

105

Fire*Wolf si sedette ad aspettare, e aspettò, aspettò e aspettò...

In pratica, è ancora lì che aspetta e se ci rimane ancora un po', finirà col morire di fame al ***13*** *sotto gli occhi dell'umanoide, che lo guarda senza capire. Se invece sopravvive alla perdita dei 25 PUNTI DI*

*VITA che gli costa quest'inutile e sfiancante attesa, è ancora in tempo a cambiare idea e decidersi ad attaccare al **112**.*

106

Fire*Wolf attraversò l'arcata, fece il suo ingresso in una piccola stanza di pietra e si trovò a faccia a faccia con... l'incubo!
Davanti a lui, accovacciata sul pavimento, giaceva una creatura ricoperta di scaglie, con addosso un'armatura verdastra e due monconi d'ala simili a quelle di un pipistrello, che gli coprivano le spalle come una cappa di cuoio: era un Demone, non c'erano dubbi. E di alto rango, a giudicare dagli accessori... Fire*Wolf ne aveva già affrontato e ben più di uno nella sua vita, e questo non sarebbe stato certo l'ultimo, dannazione! Ma all'improvviso, fu sopraffatto dal terrore. Com'era possibile? Questo non era un demone qualunque, bensì lo stesso Demone Reggente che aveva ucciso dieci anni prima nel Tempio di Belgardium! No, non era possibile... Eppure, ne aveva la prova davanti agli occhi: un immondo cadavere resuscitato dalle tenebre che stava per sferrare il suo attacco.

Le caratteristiche del Demone Reggente sono le seguenti:

FORZA	*150*	*ABILITÀ*	*100*
VELOCITÀ	*110*	*FORTUNA*	*0*
RESISTENZA	*100*	*CARISMA*	*0*
CORAGGIO	*150*	*FASCINO*	*0*

PUNTI DI VITA 610

La creatura è armata di una spada magica, che vale 10 punti nel corso del primo round, di 20 nel secondo e 20 volte un tiro di dado nel terzo. Se il combattimento dura più di tre round, la spada magica regredisce a 10 punti e si ricomincia daccapo.

Il Reggente può tuttavia scegliere di combattere servendosi dei suoi sortilegi, che sono i seguenti:
*LEBBRA: per essere attivato, necessita di un minimo di 8 punti ai dadi. Provoca la putrefazione delle carni di Fire*Wolf, che nel combattimento successivo all'incantesimo si vede penalizzato del dieci per cento dei suoi PUNTI DI VITA.*
*PARALISI: richiede un minimo di 6 punti ai dadi e paralizza completamente Fire*Wolf per due round.*
*TUONO DEL DESTINO: richiede un tiro di dadi da almeno 8 punti e consente al Demone di succhiare a Fire*Wolf 50 PUNTI DI VITA con una semplice occhiata.*
*FASCIO DI LUCE: richiede un minimo di 9 punti e genera una folgore che assorbe il 75 per cento dei PUNTI DI VITA di Fire*Wolf.*

I sortilegi costano al Demone la perdita di un tiro a due dadi di PUNTI DI VITA ogni volta che decide di provare ad usarne uno, a prescindere dal fatto che riesca ad attivarlo o meno.

*Se Fire*Wolf soccombe nel corso di questo difficile combattimento, vai al **13**. Se invece riesce a far sparire per la seconda volta il Demone Reggente dalla faccia della terra, vai al **135**.*

107

Fire*Wolf riattraversò il cunicolo e tornò nella caverna dove era stato assalito dall'Amoebix. Ma non appena uscì, fu colto dal dubbio: aveva fatto bene a tornare indietro?

*L'indecisione produce spesso degli effetti curiosi. Ad esempio, potrebbe spingere Fire*Wolf a tornare al **126**. In alternativa, può comunque uscire dalla grotta attraverso il passaggio verso ovest al **114**.*

108

A parte il fatto che i fiori sono freschi, non gli riesce proprio di scoprire nient'altro.

*Cosa che significa tornare al **102** e riconsiderare le opzioni.*

109

Le caratteristiche del Serpente sono le seguenti:

FORZA	*80*	*ABILITÀ*	*40*
VELOCITÀ	*35*	*FORTUNA*	*5*
RESISTENZA	*30*	*CARISMA*	*0*
CORAGGIO	*90*	*ATTRAZIONE*	*0*

PUNTI DI VITA 280

*Se Fire*Wolf sopravvive all'incontro, la cosa migliore da fare è tornare al **78** e riconsiderare le opzioni. Altrimenti, non gli resta che andare a morire in pace al numero **13**.*

110

Fire*Wolf se la dette a gambe e...

*E si ritrovò nel salone d'ingresso al **102**.*

111

Lo scrigno era magnificamente intarsiato, con la dicitura IMMANCABILMENTE ornata da una trama di fiori e foglie d'edera. Sul coperchio c'era una piccola maniglia.

*Credi che debba aprire lo scrigno al **125**? In alternativa, può sempre ritornare indietro nel salone d'ingresso al **102**.*

112

"D'accordo" disse Fire*Wolf. "Se devo ucciderti, ti ucciderò!"

L'ardito proponimento può tuttavia rivelarsi piuttosto difficile da mettere in pratica, in quanto la Sentinella non è certo un tipo da prendere alla leggera:

FORZA	*150*	*ABILITÀ*	*80*
VELOCITÀ	*100*	*FORTUNA*	*90*
RESISTENZA	*100*	*CARISMA*	*50*
CORAGGIO	*100*	*FASCINO*	*25*

PUNTI DI VITA 695

Inoltre, la spada di cui è armato vale 10 punti e la sua armatura di cuoio ne vale altri 5.

È inutile aggiungere quindi, che situazioni come questa richiedono un'attenzione particolare sia prima che durante il corso del combattimento. Se Fi-

*re*Wolf decide di avvalersi della sua fidata Doomsword, vai al **131**. Se invece decide di usare gli incantesimi, vai al **138**. O ancora, se ha messo gli occhi sulla lancia appoggiata al muro accanto all'umanoide e decide di provare ad impossessarsene, vai al **149**.*

113

Il gigantesco cadavere cominciò lentamente a dissolversi davanti ai suoi occhi e con esso... anche la caverna! Sempre più allibito, Fire*Wolf si ritrovò così in un'ampia stanza soleggiata, adorna di vasi fioriti. Intarsiata nel pavimento di marmo, la parola IRONIE...

*Pensi che Fire*Wolf dovrebbe esaminare con maggiore attenzione questa graziosa stanza? Vai al **108**. In caso contrario, farà ritorno all'ingresso dalle sei arcate al **102**.*

114

Fire*Wolf si lasciò alle spalle il cadavere e vide che da quel punto in poi il cunicolo si allargava considerevolmente, per poi terminare in un'ampia caverna. Concrezioni di pietra verde luccicavano dappertutto, e il terreno era ricoperto di finissima sabbia nera. Dette uno sguardo intorno. C'erano tre possibili uscite: un cunicolo che procedeva a sud, uno a ovest e il terzo a est.

*Quale scegliere? Se Fire*Wolf prende quello a sud, vai al **142**; se prende quello a ovest, al **165**; se quello ad est, al **134**.*

115

Dopo aver ripreso fiato, Fire*Wolf condusse una meticolosa ispezione della caverna. Per stabilire al di là di ogni dubbio che si trattava proprio della tana di un orso c'erano... tracce a sufficienza, ma oltre a queste, proprio nient'altro.

*E al nostro tormentato eroe non resta che tornare al **78** e riconsiderare le opzioni.*

116

Non trovò nulla.

*Cosa che potrebbe suggerirgli di tornare al **102** e riconsiderare la sua scelta.*

117

Il cunicolo era così stretto che per un momento Fire*Wolf temette di rimanere intrappolato, ma alla fine, dopo essersi divincolato per un po', riuscì ad arrivare fino in fondo. Solo per scoprire, però, con sommo fastidio, di essere giunto ad una semplice alcova. Fece un rapido giro di ispezione in cerca di un eventuale passaggio segreto, ma non gli riuscì di trovare nulla. Considerò allora l'ipotesi di infilarsi un'altra volta dentro il cunicolo da cui era entrato, ma dalla sabbia del terreno emersero all'improvviso centinaia di piccoli e terribili serpenti neri.

*Una sorpresa assai poco piacevole, in effetti. Fire*Wolf si trova a venti passi di distanza dall'ingresso della grotta, e tentare di uccidere tutti questi serpenti sarebbe a dir poco assurdo. Pertanto, non resta che*

*determinare il numero di volte che il nostro eroe verrà morso ad ogni passo: tira due dadi e sottrai 1 punto dal risultato per ogni 10 punti dell'attuale VELOCITÀ di Fire*Wolf. Ogni morso gli costerà soltanto 1 PUNTO DI VITA, ma nel complesso, l'effetto potrebbe rivelarsi letale: in questo caso, accompagna Fire*Wolf al numero* ***13***. *Se invece riesce a sopravvivere a questo viscido incontro, gli è concesso di tornare al* ***128***.

118

La ricerca si rivelò vana.

*Cosa che potrebbe suggerire a Fire*Wolf di tornare indietro al* ***102***.

119

*Ora che ha deciso di servirsi di Doomsword, Fire*Wolf è costretto a fare una scoperta piuttosto sorprendente (per non dire seccante...). Sappiamo bene che in situazioni normali la sua spada magica ha la capacità di assorbire i PUNTI DI VITA dell'avversario per trasmetterli al suo padrone. Ora, purtroppo, ciò non accade e il nostro eroe non trarrà alcun beneficio dall'uso di quest'arma. Tutt'altro: Doomsword sottrae infatti PUNTI DI VITA anche a Fire*Wolf, e in quantità pari al danno inflitto all'avversario. In altre parole, ciascun colpo che Doomsword metterà a segno causerà la stessa perdita di PUNTI DI VITA tanto al nemico, che allo stesso Fire*Wolf.*

Le caratteristiche dell'Amoebix sono le seguenti:

FORZA	*96*	*ABILITÀ*	*20*
VELOCITÀ	*50*	*FORTUNA*	*10*
RESISTENZA	*90*	*CARISMA*	*0*
CORAGGIO	*70*	*FASCINO*	*0*

PUNTI DI VITA 336

A compensare in parte la scocciatura, il valore di Doomsword sale ora a 20 punti, ma c'è da tenere presente che, se il nostro eroe non riuscirà a sconfiggere la creatura in 15 rounds, finirà per rimanere soffocato dall'appiccicoso ammasso di cui è costituita, cosa che lo spedirebbe inesorabilmente al numero ***13***. *Se invece riuscisse a spuntarla, potrà proseguire il suo cammino al* ***136***.

120

Quando anche l'ultimo avversario fu messo fuori combattimento, Fire*Wolf sperimentò la stessa, sconvolgente sensazione che lo aveva assalito al passaggio sotto l'arcata luminosa. Il pezzo di legno gli cadde improvvisamente di mano e al suo posto ricomparve la sagoma familiare della sua fedele Doomsword. E tutto d'un tratto, la scena mutò. Fu questione di un istante e, anziché in mezzo alle vie del paese, Fire*Wolf si ritrovò in una piccola stanza tutta vuota, fatta eccezione per uno scrigno di legno, riposto a terra in un angolo.

Credi che sarebbe il caso di ispezionare la stanza e, in particolare, lo scrigno? Vai al ***111***. *In alternativa, Fire*Wolf può tornare indietro attraverso l'arcata al* ***102***.

121

La materia che costituiva il corpo informe dell'Amoebix si rivelò stranamente asciutta e, ad un'ispezione più accurata, Fire*Wolf scoprì che la macchia scura, che aveva scambiato per un occhio, era in realtà una pietra sulla quale era incisa una curiosa iscrizione:

E\/\/I\/ΔL V V I V Π

\/Δ I Δ I I Z I V Π I Π L I T I

*Scoperta piuttosto interessante, non trovi? E chissà se a questo punto Fire*Wolf decide di ispezionare la grotta al **126**? O preferisce forse tornare indietro al **128** e riconsiderare le opzioni?*

122

Senza esitare, Fire*Wolf si lanciò in mezzo alle fiamme per liberare il corpo del suo Re, ma scoprì che quest'ultimo era stato incatenato!
Il vecchio Voltar socchiuse debolmente gli occhi. "Aiutami..." sussurrò con un filo di voce. "Aiutami..."

*Ma Fire*Wolf è davvero in grado di aiutarlo? Tira due dadi e moltiplica il punteggio per 12: determinerai così la capacità di resistenza delle catene in rapporto alla forza del nostro eroe. Se il risultato ottenuto sarà inferiore ai suoi attuali punti di FORZA, significa che il tentativo di spezzare le catene andrà a buon fine e Fire*Wolf potrà procedere al **90**. In caso contrario, se lo riterrà opportuno, potrà ritentare l'impresa, ma ogni prova successiva, efficace o meno, gli costerà una perdita di 10 PUNTI DI VITA in seguito alle ustioni. E se queste dovessero rivelarsi mortali, lo condurranno inevitabilmente al numero **13**. In qualunque momento decidesse di rinunciare all'impresa, però, potrà sempre tornare indietro nel salone d'ingresso al **102**.*

123

Non appena Fire*Wolf mise i piedi in acqua, il lago cominciò a ribollire...

*Piuttosto strano, non credi? Chissà cosa c'è sotto... Pensi che sia il caso di non muoversi per vedere come si mettono le cose? Vai al **96**. Credi che invece sia meglio tentare di uscire alla svelta? Vai al **103**?*

124

Le caratteristiche dell'Amoebix sono le seguenti:

FORZA	*96*	*ABILITÀ*	*20*
VELOCITÀ	*50*	*FORTUNA*	*10*
RESISTENZA	*90*	*CARISMA*	*0*
CORAGGIO	*70*	*FASCINO*	*0*

PUNTI DI VITA 336

C'è da tenere presente che se il nostro eroe non riuscirà a sconfiggere la creatura in 15 rounds, finirà per rimanere soffocato dall'appiccicoso ammasso di cui è costituita, cosa che lo spedirebbe

*inesorabilmente al numero **13**. Se invece riuscisse a spuntarla, potrà proseguire il suo cammino al **136**. Per finire, una buona notizia: contro questo avversario gli incantesimi hanno doppia efficacia.*

125

Il coperchio si aprì con facilità, forse, troppa... Senza che Fire*Wolf avesse il tempo di accorgersene, il movimento fece scattare un congegno meccanico, e dall'interno dello scrigno partì un dardo acuminato, che gli si conficcò nel collo.

*Tira due dadi e sottrai il risultato dagli attuali PUNTI DI VITA di Fire*Wolf. Se questo dovesse ucciderlo, vai al **13**. Se invece sopravvive, il nostro eroe può continuare la sua ricerca al **118**, o tornare indietro nel salone d'ingresso al **102**.*

126

Dopo alcuni tentativi andati a vuoto, Fire*Wolf cominciò a pensare che la ricerca fosse destinata a rimanere vana, ma alla fine scoprì una piccola apertura nella parete sud-occidentale della grotta. Si trattava di un cunicolo molto stretto, e dovette procedere carponi. Giunto in fondo, si ritrovò in una cavità di circa cinque metri di diametro con un'apertura sul fondo che conduceva a un passaggio diretto a nord.

*Il passaggio diretto a nord lo condurrebbe al **129**, ma naturalmente il nostro può decidere di tornare indietro strisciando al **107**.*

127

Fire*Wolf si mise in cammino e si accorse che l'Anello Reale ora splendeva con maggiore intensità, come se assorbisse la luce emanata da quelle strane rocce verdi per poi diffonderla intorno a sé. Cosa piuttosto insolita per un anello, e tuttavia di ben poco conto in confronto al resto: a dispetto della strada già percorsa, il muro di roccia era rimasto "fermo" al suo posto! Fire*Wolf fece un altro paio di passi in avanti per controllare, ma quando si girò, pareva che la roccia l'avesse seguito per poi fermarsi invariabilmente a circa un metro di distanza alle sue spalle. Provò persino a correre, voltandosi poi di scatto, ma il risultato fu lo stesso: non c'era verso di allontanarsi da quella parete! E a rendere ancora più drammatica la situazione, un silenzio assoluto ed oppressivo che inghiottiva persino il rumore dei suoi passi.
Più passava il tempo, più Fire*Wolf perdeva coscienza di quanta strada aveva percorso dentro a quel tunnel senza fine, la cui via d'uscita, al pari di quella d'entrata, sembrava destinata a rimanere un mistero. E in mezzo a quel silenzio illuminato di verde, Fire*Wolf piombò in un cupo sconforto, pensando al triste destino che attendeva il Regno nel caso egli avesse fallito la propria missione. Senza la barriera di energia di Re Voltar, niente avrebbe più fermato il sanguinario esercito dei Demoni e niente avrebbe più impedito l'immonda carneficina che caratterizzava tristemente ogni loro invasione.
Ma era poi vero che la barriera poteva essere ripristinata? Anche ammesso che fosse riuscito ad impossessarsi di quella Sfera, sarebbe stato poi capace di ricostruire il potente sbarramento magico messo in opera dal grande Re Voltar?

Immerso nelle sue sconsolate riflessioni, Fire*Wolf continuò a camminare. Sapeva che la roccia era sempre alle sue spalle e che forse non sarebbe mai arrivato in nessun posto, condannato a marciare in eterno dentro a un tunnel senza fine.
Ma a un certo punto si fermò. Davanti a lui era apparsa all'improvviso la sagoma minacciosa di un gigantesco umanoide. Era armato di spada e protetto da una corazza di cuoio e da uno scudo. E appoggiata contro il muro accanto a lui, c'era una grossa lancia dalla punta acuminata.
I due si scrutarono entrambi in silenzio, finché la creatura non si decise a parlare. "Se vuoi proseguire il tuo cammino" disse in tono pacato, "dovrai uccidermi".
Fire*Wolf mise prontamente mano a Doomsword, ma la creatura non reagì.

*A prima vista, sembrerebbe che al nostro eroe non resti altro che combattere... Ma sei sicuro che sia proprio così? A dispetto della sua sommessa minaccia, il gigantesco umanoide non ha ancora alzato un dito. Tuttavia, se Fire*Wolf non intende attaccare, non può nemmeno fuggire. Forse sarebbe il caso di sedersi e aspettare... Se è così che la pensi, vai al* ***105*** *. Se Fire*Wolf decide invece di combattere, vai al* ***112*** *.*

128

La strada sembrava libera, ma una volta raggiunto il cadavere della Sentinella, Fire*Wolf si accorse che la parete di roccia non consentiva di proseguire oltre.

E quindi, gli rimangono soltanto le tre alternative di partenza: verso sud al ***142*** *, verso ovest al* ***165*** *, o verso est al* ***134*** *.*

129

Il cunicolo era così stretto che per un momento Fire*Wolf temette di rimanere intrappolato, ma alla fine, dopo essersi divincolato per un po', riuscì ad arrivare fino in fondo. Solo per scoprire, però - e con sommo fastidio - di essere giunto ad una semplice alcova. Fece un rapido giro di ispezione in cerca di un eventuale passaggio segreto, ma non gli riuscì di trovare nulla. Considerò allora l'ipotesi di infilarsi un'altra volta dentro il cunicolo da cui era entrato, ma dalla sabbia del terreno emersero all'improvviso centinaia di piccoli e terribili serpenti neri.

*Una sorpresa assai poco piacevole, in effetti. Fire*Wolf si trova a venti passi di distanza dall'ingresso della grotta e tentare di uccidere tutti questi serpenti sarebbe a dir poco assurdo. Pertanto, non ci resta che determinare il numero di volte che il nostro eroe verrà morso ad ogni passo: tira due dadi e sottrai 1 punto dal risultato per ogni 10 punti dell'attuale VELOCITÀ di Fire*Wolf. Ogni morso gli costerà soltanto 1 PUNTO DI VITA, ma nel complesso l'effetto potrebbe rivelarsi letale; se questo è il questo caso, accompagna Fire*Wolf al numero* ***13*** *. Se invece riesce a sopravvivere a questo viscido incontro, gli è concesso di tornare al* ***128*** *.*

130

La stanza risultò sorprendentemente vuota.

E questo significa fare ritorno nel salone al ***102****.*

131

*Ora che ha deciso di servirsi di Doomsword, Fire*Wolf è costretto a fare una scoperta piuttosto sorprendente (per non dire seccante...). Sappiamo bene che in situazioni normali la sua spada magica ha la capacità di assorbire i PUNTI DI VITA dell'avversario per trasmetterli al suo padrone. Ora, purtroppo, ciò non accade e il nostro eroe non trarrà alcun beneficio dall'uso di quest'arma. Tutt'altro: Doomsword sottrae infatti PUNTI DI VITA anche a Fire*Wolf e in quantità pari al danno inflitto all'avversario. In altre parole, ciascun colpo che Doomsword metterà a segno causerà la stessa perdita di PUNTI DI VITA tanto al nemico, che allo stesso Fire*Wolf.*

*Situazione decisamente bizzarra, che tuttavia, giova molto all'umore di Doomsword. Insomma: se questo inaspettato cambiamento causa la morte di Fire*Wolf, vai al* ***13****. Se invece, nonostante tutto, riesce a sopravvivere, vai al* ***155****.*

132

La lastra di pietra era collegata a un complicato sistema di carrucole e catenacci, uno dei quali era collegato ad una piccola piattaforma, sospesa a qualche metro più in alto. Fire*Wolf rimase ad osservare il marchingegno. Il tutto aveva lo scopo di sollevare la lastra di pietra, questo era ovvio. Ma in che modo?

"Lascia perdere" disse una voce malinconica. "È troppo complicato".

Fire*Wolf si voltò di scatto, assumendo istintivamente una posizione di difesa, ma non vide nessuno.

"Qua sotto" disse la voce.

Fire*Wolf abbassò lo sguardo e si accorse che, seduto a terra accanto al muro, c'era un minuscolo gnomo, che lo osservava con due occhietti vispi e scintillanti.

"Salute a te, Gnomo" disse educatamente Fire*Wolf.

"Stammi a sentire" disse in tono secco lo gnomo, "se vuoi che perdiamo tempo in chiacchiere, mi sta bene, ma questo non ci aiuterà certo a risolvere il problema di quella dannata lastra di pietra. Non hai la minima idea di quanto tempo stia tentando di venirne a capo!"

"Stai dicendo che non si solleva?" chiese Fire*Wolf, avvicinandosi al meccanismo.

"Non toccare niente!" urlò lo gnomo, preso dal panico. "Basta una mossa sbagliata e il soffitto ci crolla in testa!"

"E che cosa dobbiamo fare?"

"Dobbiamo *pensare*" disse lo gnomo, imitando la voce di Fire*Wolf in tono di burla. "Dobbiamo trovare il modo di far funzionare questo dannato aggeggio, zuccone!"

"E tu sei riuscito a capirci qualcosa, in tutto questo tempo?" chiese Fire*Wolf, sforzandosi di restare calmo.

"Ma certo!" disse lo gnomo. "Per sollevare la lastra di pietra bisogna mettere il peso giusto su quella piattaforma là in alto. Il peso giusto, hai capito? Quello sbagliato farebbe scattare un meccanismo pericoloso. Mortale, oserei dire, soprattutto se il peso fosse eccessivo".

"Pertanto" osservò Fire*Wolf con cautela, "immagino che ti sia fatto un'idea su quale sia il peso corretto..."

"Eccome!" tuonò lo gnomo. "Mi hai preso forse per uno scemo? Per combinare lo scherzetto c'è bisogno di qualcosa che abbia esattamente otto volte il mio peso". Fire*Wolf si guardò intorno alla ricerca di ispirazione.
"La cosa frustrante" continuò lo gnomo, "è che, guardacaso, mi ritrovo con l'innata abilità di aumentare a piacimento le mie dimensioni, e di conseguenza, anche il mio peso. Non mi è concesso di farlo spesso - una volta ogni cento anni, per essere precisi - ma ora potrei riuscirci".
"E perché non lo fai?" chiese perplesso Fire*Wolf.
Lo gnomo lasciò andare un sospiro, come se avesse a che fare con uno un po' tonto. "Perché non so di *quanto* devo aumentare le mie *dimensioni* per raggiungere il *peso* esatto, ecco perché!" disse spazientito. "Di due volte? Di tre? Di quanto?" aggiunse, sbattendo la testa contro il muro per la rabbia.
"Per favore! Cerca di calmarti!" esclamò Fire*Wolf preoccupato. "Vedrai che ne verremo fuori".

Ma è proprio sicuro? Per raggiungere un peso pari a otto volte quello attuale pensi che lo gnomo dovrebbe:
Aumentare le sue dimensioni della metà? Vai al ***153***.
Raddoppiarle? Vai al ***196***.
Aumentarle di quattro volte? Vai al ***146***.
Di otto? Vai al ***164***.

133

"Complimenti, Guerriero!" disse lo gnomo con gratitudine. "Un vero dilemma, come si suol dire. E non credo proprio che sarei riuscito a risolverlo da solo. Ma da ora in poi" aggiunse con fare determinato, "non devi più temere: ti accompagnerò io nel tuo viaggio. Uno nella tua posizione ha bisogno di una guardia del corpo in un posto come questo. E ti assicuro che non c'è mostro, né creatura infernale dalla quale non sia in grado di proteggerti!" Poi, si grattò il naso e assunse un'aria pensierosa. "E chissà? Potrei persino ritrovare la strada di casa, se siamo fortunati".
"Ti ringrazio per l'offerta" disse Fire*Wolf, rivolgendogli un inchino e sorridendo tra sé. "Accetto molto volentieri".
Fu così che si misero in cammino lungo il tunnel, e Fire*Wolf notò divertito che, a dispetto del suo millantato coraggio, lo gnomo badava bene a restarsene indietro. In breve, il cunicolo si fece più stretto e cominciò a salire.
"Pare che sia la volta buona" osservò lo gnomo. "Forse stavolta riusciamo a tornare in superficie".
Ma Fire*Wolf non ne era troppo convinto. Aveva notato che, mentre il pavimento aveva assunto una certa inclinazione verso l'alto, quella del soffitto era rimasta invariata e di conseguenza lo spazio tra i due continuava a farsi sempre più ridotto. Ad un certo punto l'altezza del cunicolo si ridusse a meno di un metro: nessun problema per lo gnomo, ma Fire*Wolf fu costretto a proseguire carponi.
Poi la strada piegò bruscamente a destra, e i due avventurieri si accorsero che era sbarrata: da una parete all'altra e da terra fino al soffitto si stendeva una scintillante ragnatela dorata, che rifletteva il tenue bagliore verdastro di cui era pervaso il labirinto. Date le dimensioni, doveva essere opera di un ragno gigante, e, peggio ancora, non c'era verso di proseguire senza toccarla.

"Sai una cosa, Guerriero? Questa roba non mi piace affatto" disse lo gnomo, appiattendosi contro la parete e guardandosi alle spalle, come se temesse di essere inseguito. "Forse faremmo meglio a tornare indietro..."

*Bella guardia del corpo davvero! Se Fire*Wolf decide di fare marcia indietro, si torna tutti al* ***196***. *Se invece ritiene di avere un po' più fegato del suo compagno di viaggio, vai al* ***148***.

134

Il cunicolo, che sembrava diretto ad est, svoltò invece a sud e sbucò in una caverna larga circa cinque metri. Fire*Wolf non fece in tempo ad entrare, che una cosa viscida e molle gli cadde addosso dall'alto, avviluppandosi intorno al suo corpo.
Il sangue gli si gelò nelle vene quando si accorse che quella "cosa", trasparente come l'acqua, sembrava viva e... lo stava soffocando! In un attimo, gli si era già insinuata nella bocca e dentro le narici, mentre il resto dell'ammasso si stringeva intorno al suo corpo.

*Fire*Wolf è stato attaccato da una delle più temibili creature del sottosuolo: l'Amoebix. Pensa di difendersi con Doomsword? Vai al* ***119***. *Preferisce usare gli incantesimi? Vai al* ***124***. *Vuole tentare con qualche altro espediente? Vai al* ***161***.

135

Dopo che il Demone Reggente ebbe esalato il suo ultimo respiro, accadde una cosa strana. L'intero ambiente subì un'istantanea metamorfosi, lasciando Fire*Wolf nel bel mezzo di una stanza apparentemente vuota, eccezion fatta per la parola EVENTI incisa sul pavimento di marmo.

*E siccome qui non c'è nient'altro da scoprire, Fire*Wolf farebbe bene a ritornare al* ***102*** *e riconsiderare le opzioni.*

136

Stremato dalla fatica, Fire*Wolf rimase ad osservare i resti dell'Amoebix. Era nient'altro che un ammasso verde e gelatinoso con una macchia scura ad una delle estremità che, a giudicare dall'aspetto, poteva essere un occhio.

*Da incallito avventuriero qual è, Fire*Wolf sa bene che un esame del corpo dell'avversario può portare a scoperte interessanti, specialmente se il corpo in questione è quello di una creatura bizzarra e sconosciuta come questa. Tuttavia, è facile immaginare che l'idea di affondare le mani dentro a quella materia informe non è affatto allettante; senza contare che potrebbe essere pure pericoloso. In ogni caso, se vuole provarci, può farlo al* ***121***. *Se invece decide di rinunciare, vai al* ***144***.

137

Fire*Wolf raccolse cautamente la coda, la quale gli si sistemò da sé intorno alla cintura.

*Il suo istinto ha avuto ragione, in quanto Fire*Wolf potrà usare la coda nei prossimi combattimenti come una vera e propria arma aggiuntiva: messo a segno il colpo, la coda immobilizzerà l'avversario per tre scontri consecutivi, aumentando il danno inflitto di 10 punti, in aggiunta a quelli determinati dall'arma principale che Fire*Wolf avrà scelto di usare. Inoltre, basterà un tiro da 12 perché la coda si avviluppi intorno al collo del'avversario, strangolandolo a morte. Tieni presente che ad ogni terzo scontro, tornerà in mano a Fire*Wolf, che potrà utilizzarla di nuovo.*
Ora, aggiunta la coda prensile al suo arsenale, il nostro eroe può pertanto ritornare al ***165*** *e riconsiderare le opzioni.*

138

*Decisione più che sensata, visto che potrebbe salvargli la vita. Infatti, sarà di certo una piacevole sorpresa per Fire*Wolf scoprire che l'effetto dei suoi incantesimi è qui RADDOPPIATO. (E non mancherà di notare che la luce emanata dall'anello si affievolisce un pochino ogni volta che ne lancia uno...). In ogni caso, se a dispetto dei suoi potenti incantesimi Fire*Wolf dovesse soccombere, vai al* ***13****. Se invece vince il combattimento, vai al* ***155****.*

139

Spezzare le catene si rivelò un'impresa impossibile, ma Fire*Wolf riuscì ugualmente a manomettere i ganci a cui erano fissate in modo da allentarne la tensione e liberare Regina. La donna gli buttò le braccia al collo e si strinse a lui con passione. Ma poi fece un passo indietro, gli rivolse un sorrisetto beffardo e... si trasformò.

La sua naturale fiducia nel prossimo e una certa propensione al salvataggio di giovani pulzelle ignude hanno giocato un brutto scherzo al nostro prode, e questo errore potrebbe costargli la vita. La creatura che ha davanti è una Diantrope, la più pericolosa tra tutti i mutanti di Harn, e Regina, che ha infine rivelato il suo vero aspetto, si è trasformata in una specie di pantera, dotata di potentissime zanne e artigli acuminati. Soltanto la sua parte terminale si discosta da quella del felino, trattandosi di una grossa coda prensile, più pericolosa di una spada. Le caratteristiche della belva sono le seguenti:

FORZA	*85*	*ABILITÀ*	*60*
VELOCITÀ	*96*	*FORTUNA*	*40*
RESISTENZA	*50*	*CARISMA*	*10*
CORAGGIO	*80*	*FASCINO*	*40*

PUNTI DI VITA 461

*La creatura ha una doppia strategia di attacco, in quanto usa zanne ed artigli (10 punti) in alternanza con la coda (10 punti). Nel caso di un tiro di dadi da 12 nel corso del combattimento, la coda si avvilupperà intorno al collo di Fire*Wolf, strangolandolo a morte.*
*In conclusione, Fire*Wolf non ha alternative e deve combattere. Può soltanto decidere se usare Doom-*

*sword (vai al **186**), i suoi sortilegi (vai al **193**) o qualcos'altro (vai al **199**).*

140

Preparandosi a combattere, Fire*Wolf si accorse che l'ondata di sconforto di cui è stato vittima si era ripercossa anche sul suo fisico: i suoi punti di FORZA si sono infatti dimezzati.

Una vera seccatura, specialmente se si considera che deve ancora affrontare il Serpente, il quale è dotato delle seguenti caratteristiche:

FORZA	*80*	*ABILITÀ*	*30*
VELOCITÀ	*20*	*FORTUNA*	*30*
RESISTENZA	*55*	*CARISMA*	*5*
CORAGGIO	*60*	*FASCINO*	*20*

PUNTI DI VITA 300

*Fortunatamente, non si tratta di un rettile velenoso, ma le sue zanne aumentano ugualmente il danno di 5 punti. Se Fire*Wolf rimane ucciso, vai al **13**. Altrimenti, al **147**.*

141

Fire*Wolf si apprestò con cautela a tirare la catena.

*Tira due dadi e aggiungi 1 punto per ogni 10 punti di FORZA sopra i 50 posseduti attualmente da Fire*Wolf. Se il totale è almeno 12, la lastra di pietra si solleva al **173**. Se invece Fire*Wolf non riesce a farcela, non gli resta che dare un'occhiata al meccanismo della porta sud al **132**.*

142

Il cunicolo lo condusse ad una grotta di minori dimensioni, larga circa cinque metri, che aveva come unica uscita uno stretto passaggio nella roccia, situato sul lato opposto e diretta verso sud. La grotta pareva vuota.

*Chissà se Fire*Wolf si arrischierà ad infilarsi in quel buco al **117** o tornerà invece sui suoi passi al **128**?*

143

Fire*Wolf dette uno sguardo indietro e si accorse che il suo piccolo amico era sparito. Doveva essersela data a gambe, pensò, notando che le gemme emanavano uno strano bagliore ipnotico, riflettendo l'alone di luce verde in cui era immersa la piccola caverna. Si avvicinò quindi al tesoro, in mezzo al quale si intravedeva qualcosa. E, non appena si sporse un po' in avanti, il mostro attaccò!

Si tratta di una orrida creatura ormai prossima all'estinzione: il Cupric! Dotato di un lungo becco affilato e potentissimi artigli, il corpo del Cupric è interamente ricoperto di scaglie, con due piccole ali avvizzite che gli pendono inerti dalle spalle. Le sue caratteristiche sono le seguenti:

FORZA	*120*	*ABILITÀ*	*25*
VELOCITÀ	*50*	*FORTUNA*	*64*
RESISTENZA	*80*	*CARISMA*	*0*
CORAGGIO	*90*	*FASCINO*	*0*

PUNTI DI VITA 429

Durante il combattimento, il Cupric usa alternativamente sia il becco, sia gli artigli, che comportano

rispettivamente un aumento del danno di 15 e 10 punti.
*Siccome bisogna ammettere che Fire*Wolf è stato colto alla sprovvista, il primo colpo spetta al Cupric. Ma quale sarà la risposta del nostro eroe? Se sceglie di usare Doomsword, vai al* ***166***. *Se invece preferisce ricorrere agli incantesimi, vai al* ***156***. *In ogni caso, può decidere di combattere anche a mani nude o servendosi di qualcos'altro e in questo caso vai al* ***187***.

144

Fire*Wolf era sul punto di rassegnarsi, ma alla fine scoprì una piccola apertura nella parete sud-ovest della grotta. Si trattava di un cunicolo molto stretto da percorrere carponi, che lo condusse in una grotta di un diametro di circa cinque metri, dotata a sua volta di un'altra apertura che proseguiva verso nord.

*A questo punto Fire*Wolf può tornare indietro al* ***107*** *o seguire il passaggio verso nord al* ***129***.

145

Rovistando tra le pietre preziose, Fire*Wolf trovò un grosso uovo screziato. Non c'erano dubbi: aveva messo le mani sul nido del Cupric.

*Pensi che Fire*Wolf debba prendere l'uovo? Vai al* ***163***. *Le gemme? Vai al* ***151***. *Tutte e due le cose? Vai al* ***168***.

146

Sotto lo sguardo esterrefatto di Fire*Wolf lo gnomo iniziò ad espandere il proprio corpo fino a raggiungere le volute dimensioni. A quel punto, fece un balzo sulla piattaforma e improvvisamente... il soffitto della grotta crollò.

Nient'altro da aggiungere, purtroppo; fatta eccezione per quanto riportato al numero ***13***.

147

La scena si dissolse sotto lo sguardo attonito di Fire*Wolf, che si ritrovò in una piccola stanza tutta vuota, sul cui pavimento era incisa la parola GRANDI.

Niente di sensazionale, insomma; ma il nostro eroe può tornare al ***102*** *e riconsiderare le opzioni.*

148

Avvicinandosi alla ragnatela, Fire*Wolf notò un piccolo scrigno di legno, imbozzolato in prossimità del centro. Piuttosto curioso, pensò. E pensò che in un posto simile qualunque cosa avrebbe potuto tornargli utile, senza contare che, per quanto ne sapeva, lì dentro poteva esserci proprio la Sfera d'Oro. Tuttavia, non gli sarebbe stato facile raggiungerlo e non era certo il momento di cacciarsi nei guai.

*Un bel dilemma. Se Fire*Wolf decide di mettere le mani sullo scrigno, vai al* ***157***. *Se invece ritiene che sia più ragionevole tentare semplicemente di sfondare la ragnatela per proseguire il cammino, vai al* ***200***.

149

*Tira un dado e scopri se Fire*Wolf riesce ad afferrare la lancia: l'azione sarà efficace con un punteggio da 1 a 2. Fire*Wolf può provarci quante volte vuole, ma ad ogni tentativo fallito, la Sentinella mette a segno un colpo. Una volta impadronitosi della lancia, che con i suoi 20 punti di maggiorazione del danno inflitto può senz'altro dirsi un'arma efficace, Fire*Wolf può procedere al combattimento. Se vince, vai al* ***155***. *Se invece rimane ucciso, vai al* ***13***.

150

Fire*Wolf guardò in alto titubante. Sembrava nient'altro che un sistema di contrappesi terminante con una catena, a cui era attaccata una grossa maniglia che penzolava accanto alla lastra di pietra.

*Non ci rimane che chiederci se Fire*Wolf tenterà di aprire il passaggio azionato dalla maniglia al* ***141*** *o rivolgerà le sue attenzioni all'altro meccanismo al* ***132***.

151

Con l'avidità negli occhi, Fire*Wolf si riempì le tasche di gemme, rivivendo in quegli istanti i bei giorni della sua fanciullezza, quando la ricerca di tesori nascosti era l'obiettivo principale delle sue avventure. Non aveva nessun bisogno di quelle gemme, ma il piacere del bottino era troppo forte per poterci rinunciare.

E adesso è giunto il momento di ispezionare la grotta al ***172***.

152

L'ispezione fu davvero molto accurata, ma purtroppo non portò a niente.

*L'unica consolazione per Fire*Wolf è quella di essere libero di continuare il proprio viaggio al* ***79***.

153

"Ne sei proprio sicuro?" chiese lo gnomo.
Fire*Wolf annuì.
A quel punto, lo gnomo si alzò dritto in piedi, chiuse gli occhi, trattenne il respiro e il suo corpo iniziò miracolosamente a gonfiarsi.
"Ecco fatto!" esclamò, una volta raggiunte le volute dimensioni e, senza aggiungere altro, fece un balzo in cima alla piattaforma.
E il soffitto della grotta crollò.

*Cosa che conduce Fire*Wolf dritto dritto al numero* ***13***.

154

Il passaggio, che proseguiva verso ovest, sfociò in una cavità di circa cinque metri di diametro, con un'apertura sul fondo che conduceva a nord. Il pavimento era ricoperto di sabbia nera e, benché non ci fosse nessuno, sul terreno c'erano impronte dirette sia in entrata, sia in uscita. E nella parete sud era stato ricavato un piccolo giaciglio.

*Se Fire*Wolf entra nella grotta, vai al* ***203***. *Se invece decide di tornare sui suoi passi, vai al* ***196*** *e riconsidera le opzioni.*

155

Inflitto il colpo decisivo, Fire*Wolf vide il corpo del gigantesco umanoide stramazzare a terra senza vita.

*Pensi che a questo punto debba ispezionare il cadavere? Vai al **101**. Altrimenti, vai al **114**.*

156

*La buona notizia è che qualsiasi incantesimo usato in questa situazione vedrà raddoppiata la propria efficacia. Quella cattiva invece, è che l'effetto ipnotico delle gemme ha ridotto - permanentemente - la VELOCITÀ di Fire*Wolf di 10 punti. Se Fire*Wolf vince il combattimento, andate al **177**. In caso contrario, com'è ovvio, dritti al numero **13**.*

157

Fire*Wolf tese le mani per afferrare lo scrigno, ma non appena toccò i filamenti dorati, la ragnatela ebbe un sussulto e gli si avviluppò intorno al corpo.
Fire*Wolf reagì subito con forza per liberarsi, ma ogni suo tentativo non ottenne altro effetto che quello di peggiorare ulteriormente la situazione. Non si trattava certo di una comune ragnatela, ma di un mostruoso organismo vivente, ed era ormai chiaro che andava combattuto con ben altri mezzi.

*Se Fire*Wolf decide di servirsi di Doomsword per tentare di fare a pezzi la ragnatela, vai al **175**. Se sceglie di usare i suoi incantesimi, vai al **195**. Se invece rifiuta entrambe le cose, vai al **209**.*

158

Ignorando la fanciulla in catene, Fire*Wolf fece un'accurata e diligente ispezione della grotta e alla fine fu in grado di affermare al di là di ogni dubbio che... di interessante non c'era proprio nient'altro.

*Cosa che gli consente di rivedere la scelta fatta al **173** o uscire dalla grotta e tornare al **165**.*

159

*Ora che ha deciso di servirsi di Doomsword, Fire*Wolf è costretto a fare una scoperta piuttosto sorprendente (per non dire seccante...). Sappiamo bene che in situazioni normali la sua spada magica ha la capacità di assorbire i PUNTI DI VITA dell'avversario per trasmetterli al suo padrone. Ora, purtroppo, ciò non accade e il nostro eroe non trarrà alcun beneficio dall'uso di quest'arma. Tutt'altro: Doomsword sottrae infatti PUNTI DI VITA anche a Fire*Wolf e in quantità pari al danno inflitto all'avversario. In altre parole, ciascun colpo che Doomsword metterà a segno causerà la stessa perdita di PUNTI DI VITA tanto al nemico, che allo stesso Fire*Wolf.*
*Se a scapito di queste avversità Fire*Wolf riesce a vincere, vai al **177**. La morte, come sempre, lo manderebbe invece al **13**.*

LA FINE DELL'ILLUSIONE

160

Fire*Wolf si voltò per uscire dal salone, ma all'ultimo momento intercettò qualcosa al margine del suo campo visivo, e la mano destra corse istintivamente all'impugnatura di Doomsword. Gli si gelò il sangue nelle vene. Davanti a lui, con un'espressione seria e solenne dipinta sul viso, c'era Suor Lipta, la Badessa del Convento Esoterico delle Gegum! L'aveva raggiunto servendosi della magia, o l'aveva forse seguito fin dall'inizio?
Ma prima che riuscisse ad aprire bocca, l'anziana sacerdotessa lo zittì con il gesto di una mano. "Tenete bene a mente ciò che avete imparato qui, Lord Xandine. Il grado di conoscenza acquisita è la misura stessa del vostro valore, poiché dipende dagli sforzi che avete fatto. Ma ora andate e proseguite la vostra ricerca. Qui non c'è più niente che possa esservi di aiuto".
"Vostra Serena Grazia..." azzardò Fire*Wolf per trattenerla, ma la figura della Badessa era già svanita. Che cosa stava succedendo? All'improvviso, gli sembrò di precipitare dentro il cono di una tromba d'aria e si accorse di... essere di nuovo in mezzo al deserto, a pochi passi dal suo destriero!

*Se Fire*Wolf vuole esaminare la zona per tentare di capire qualcosa di questa incredibile esperienza, può farlo al* ***152***. *Ma il tempo stringe e forse preferirà proseguire il suo viaggio al* ***79***.

161

Le caratteristiche dell'Amoebix sono le seguenti:

FORZA	*96*	*ABILITÀ*	*20*
VELOCITÀ	*50*	*FORTUNA*	*10*
RESISTENZA	*90*	*CARISMA*	*0*
CORAGGIO	*70*	*FASCINO*	*0*

PUNTI DI VITA *336*

C'è da tenere presente che se il nostro eroe non riuscirà a sconfiggere la creatura in 15 rounds, finirà per rimanere soffocato dall'appiccicoso ammasso di cui è costituita, cosa che lo spedirebbe inesorabilmente al numero ***13***. *Se invece riuscisse a spuntarla, potrà proseguire il suo cammino al* ***136***.

162

Fire*Wolf si voltò per andarsene ma, non appena fece un passo, la lastra di pietra scivolò giù con un tonfo, bloccando l'uscita. In preda al panico, il giovane avventuriero si lanciò come un fulmine verso di essa, ma ogni suo tentativo per sollevarla era destinato a rimanere vano.

*E a proposito di destino, quello di Fire*Wolf non può certo dirsi entusiasmante, dato che l'inedia, se non proprio la noia, lo condurrà inevitabilmente al numero* ***13***.

163

L'uovo era sorprendentemente leggero per le dimensioni che aveva, e ad un esame più attento risultò anche

estremamente resistente, perciò Fire*Wolf non avrebbe avuto problemi a portarlo con sé. Lo mise via con cautela e poi si voltò a esaminare la grotta.

*Cosa che potremo fare assieme a lui al **172**.*

164

Sotto lo sguardo esterrefatto di Fire*Wolf lo gnomo iniziò ad espandere il proprio corpo fino a raggiungere le volute dimensioni, fece un balzo in cima alla piattaforma e...
Con un boato assordante, il soffitto della grotta crollò.

*Non c'è nient'altro da aggiungere, eccetto quanto riportato al numero **13**.*

165

Fire*Wolf si incamminò lungo il tunnel e si accorse che dal terreno si stava alzando una fastidiosa nebbiolina verdastra.
Dopo una ventina di metri, raggiunse un'altra grotta. Pareva vuota, ma la sua attenzione fu subito attirata da due grosse lastre di pietra, una infissa nella parete sud, l'altra in quella ovest, a ciascuna delle quali era collegato un complicato sistema di carrucole e catene.

*Un armamentario così insolito merita senza dubbio un'occhiata. Ma quale scegliere? Se Fire*Wolf ispeziona la lastra di pietra nella parete sud, vai al **132**. Se quella nella parete ovest, al **150**.*

166

*Ora che ha deciso di servirsi di Doomsword, Fire*Wolf è costretto a fare una scoperta piuttosto sorprendente (per non dire seccante...). Sappiamo bene che in situazioni normali la sua spada magica ha la capacità di assorbire i PUNTI DI VITA dell'avversario per trasmetterli al suo padrone. Ora, purtroppo, ciò non accade e il nostro eroe non trarrà alcun beneficio dall'uso di quest'arma. Tutt'altro: Doomsword sottrae infatti PUNTI DI VITA anche a Fire*Wolf e in quantità pari al danno inflitto all'avversario. In altre parole, ciascun colpo che Doomsword metterà a segno causerà la stessa perdita di PUNTI DI VITA tanto al nemico, che allo stesso Fire*Wolf.*

*E, come se non bastasse, l'effetto ipnotico delle gemme ha ridotto la VELOCITÀ di Fire*Wolf di 10 punti.*
*In conclusione, se riesce a portare a termine il combattimento con successo a dispetto di tutte queste avversità, vai al **177**. Perché la morte, come si sa, lo spedirebbe immancabilmente al **13**.*

167

"Non è molto comodo parlare di affari in questa posizione" disse seccata Regina. "Liberami dalle catene e ti darò tutte le informazioni che vorrai". Ma, mentre Fire*Wolf stava per avvicinarsi, aggiunse: "C'è una cosa che devo dirti, però. Anche a rischio della mia vita. Il luogo che cerchi è protetto da sortilegi molto potenti e, ammesso che tu riesca ad arrivarci, potresti pentirti di averlo fatto".

Fire*Wolf alzò le spalle. "Questi sono rischi che devo accettare" disse. "Ma preferisco non correrne altri. Se vuoi che ti liberi, devi prima dirmi dove si trova la Sfera d'Oro".
"Se è così" disse Regina, "farò come vuoi".

*È evidente che Fire*Wolf non si fida delle apparenze e teme che la donna possa rivelarsi meno innocua di quanto il suo aspetto lascerebbe supporre. E, a pensarci bene, non ha alcuna certezza che le informazioni che Regina gli ha fornito siano attendibili. Pensi davvero che sia il caso di liberarla? Se Fire*Wolf decide di farlo, vai al* ***180***. *Se invece preferisce lasciarla in catene per potersi prima assicurare della correttezza delle informazioni, vai al* ***162***.

168

L'uovo si rivelò sorprendentemente leggero per le sue dimensioni, ma anche molto resistente e quindi non sarebbe stato un problema portarselo appresso. Così, Fire*Wolf lo ripose con cura nella sua bisaccia insieme alle gemme e si accinse ad ispezionare la caverna.

Cosa che può fare tranquillamente al ***172***.

169

"Complimenti, Guerriero!" disse lo gnomo con gratitudine. "Un vero dilemma, come si suol dire. E non credo proprio che sarei riuscito a risolverlo da solo. Ma da ora in poi" aggiunse con fare determinato, "non devi più temere: ti accompagnerò io nel tuo viaggio. Uno nella tua posizione ha bisogno di una guardia del corpo in un posto come questo. E ti assicuro che non c'è mostro, né creatura infernale dalla quale non sia in grado di proteggerti!" Poi si grattò il naso e assunse un'aria pensierosa. "E chissà? Potrei persino ritrovare la strada di casa, se siamo fortunati".
"Ti ringrazio per l'offerta" disse Fire*Wolf, rivolgendogli un inchino e sorridendo tra sé. "Accetto molto volentieri".
Fu così che i due si misero in cammino lungo il tunnel e Fire*Wolf notò divertito che, a dispetto del suo millantato coraggio, lo gnomo badava bene a restarsene indietro. In breve, raggiunsero un'altra piccola cavità del diametro di circa cinque metri. A prima vista sembrava vuota, fatta eccezione per...
Fire*Wolf tirò dentro il fiato per la sorpresa. Al centro della grotta, apparentemente incustodito, c'era un bel cumulo di pietre preziose!
"Non toccarle!" gridò atterrito lo gnomo. "È un tesoro, capisci? E di solito i tesori sono sorvegliati a vista da creature terribili, da cui neppure io potrei essere in grado di proteggerti!"
"Che cosa suggerisci di fare?" chiese Fire*Wolf.
"Tornare indietro!" esclamò lo gnomo senza un attimo di esitazione.

*Se Fire*Wolf accetta il consiglio della sua guida, torna al* ***196***. *In alternativa, potrebbe esaminare le gemme al* ***143***, *oppure il resto della grotta al* ***172***.

170

Fire*Wolf si sporse in avanti e... il mostro attaccò.

Si tratta di una orrida creatura ormai prossima all'estinzione: il Cupric! Dotato di un lungo becco affilato e potentissimi artigli, il corpo del Cupric è interamente ricoperto di scaglie, con due piccole ali avvizzite che gli pendono inerti dalle spalle. Le sue caratteristiche sono le seguenti:

FORZA	*120*	*ABILITÀ*	*25*
VELOCITÀ	*50*	*FORTUNA*	*64*
RESISTENZA	*80*	*CARISMA*	*0*
CORAGGIO	*90*	*FASCINO*	*0*

PUNTI DI VITA 429

Durante il combattimento, il Cupric usa alternativamente ora il becco, ora gli artigli, che valgono rispettivamente 15 e 10 punti.

*Bisogna ammettere che Fire*Wolf è stato colto alla sprovvista e quindi il primo colpo spetta al Cupric. Ma quale sarà la risposta del nostro eroe? Se sceglie di usare Doomsword, vai al* ***159***. *Se invece preferisce ricorrere agli incantesimi, vai al* ***184***. *In ogni caso, può decidere di combattere anche a mani nude o servendosi di qualcos'altro e in questo caso vai al* ***190***.

171

*La pietra trovata da Fire*Wolf è in realtà un potente talismano. Non richiede nessun dispendio di energia per essere attivato, ma può essere usato nel corso di un combattimento - uno soltanto - per non più di dieci volte: dopo aver subito un attacco, il talismano fa recuperare a Fire*Wolf un totale di PUNTI DI VITA pari a un tiro a due dadi moltiplicato per 8. E, risolto l'enigma della pietra nera, Fire*Wolf può ispezionare la grotta al* ***126***, *oppure tornare indietro al* ***128*** *e riconsiderare le opzioni.*

172

Esaminando la grotta, Fire*Wolf scoprì uno stretto passaggio, che proseguiva verso ovest.

Se decide di infilarsi dentro al cunicolo, vai al ***154***. *In alternativa, può decidere di tornare indietro al* ***196***.

173

Fire*Wolf si aggrappò alla maniglia e, facendo ricorso a tutte le sue energie, cominciò a tirare. I muscoli gli si gonfiarono per lo sforzo e, scricchiolando, la lastra di pietra iniziò lentamente a sollevarsi. Alla fine si bloccò, lasciando aperto un passaggio. Fire*Wolf varcò cautamente la soglia e... rimase senza fiato.
In fondo ad un antro piccolo e buio era appesa in catene, completamente nuda, una giovane donna di rara bellezza, la quale, colpita improvvisamente della luce, voltò lo sguardo verso la parete. Malgrado tutto il suo stupore, Fire*Wolf non poté fare a meno di notare che il pavimento della grotta, ricoperto da un sottile strato di sabbia, non recava alcuna traccia di impronte.
"Sia resa grazia agli dei!" esclamò la donna. "Cominciavo a temere che non ci fosse nessuno abbastanza forte da liberarmi!"

"Chi siete?" le chiese Fire*Wolf, avvicinandosi con prudenza. "Perché siete qui?" Di allucinazioni ne aveva avute abbastanza in quel posto maledetto, e malgrado gli riuscisse piuttosto difficile mettere in dubbio la realtà di quest'ultima visione, qualcosa gli diceva che era meglio non fidarsi troppo.
"Il mio nome è Regina" disse la donna. "Mi hanno imprigionata per aver tentato di rubare la Sfera d'Oro e condannata ad aspettare che l'Antico Potere venisse a liberarmi".
"Da quanto tempo siete rinchiusa qui dentro?" le chiese Fire*Wolf, che non aveva smesso di pensare alla mancanza di impronte sul terreno.
"Non lo so più nemmeno io. Un paio di secoli, suppongo".
"Secoli?"
"È questa la mia maledizione: non posso morire né di vecchiaia, né d'inedia, ma soltanto sopportare la mia pena per l'eternità".
"E per quale motivo volevate impadronirvi della Sfera?" chiese Fire*Wolf perplesso.
"Dovevo farlo" disse Regina. "Dovevo farlo per salvare il mio popolo".
Nella mente di Fire*Wolf le domande si affollavano a dozzine, ma una si impose con prepotenza sulle altre.
"E l'avete trovata? Avete trovato la Sfera d'Oro?"
"So dove si trova. È riposta nella parte più inaccessibile di questo labirinto" disse Regina. "Ma non fui in grado di entrarne in possesso: le forze magiche da cui è custodita sono troppo, troppo potenti".

*A quanto sembra, si direbbe che Fire*Wolf abbia fatto un altro, importante passo verso la meta. Ma come intende comportarsi con la splendida creatura che ha davanti agli occhi? Liberare le sue giovani membra dalle catene maledette dal tempo? Se questa è la sua scelta, correrà senza indugio al* ***180***. *Oppure pensi che, almeno per il momento, sarebbe più prudente lasciarla dov'è e fare prima un'accurata ispezione della grotta al* ***158***? *E che cosa ne diresti di proporle un baratto e liberarla soltanto se fosse disposta a dare a Fire*Wolf l'esatta indicazione del nascondiglio della Sfera? In questo caso, vai al* ***167***.

174

Ogni tentativo per spezzare le catene pareva destinato a risultare vano. Alla fine, esausto e frustrato, Fire*Wolf fece un passo indietro, scuotendo la testa in preda allo sconforto. "Evidentemente mi sbagliavo" disse la donna senza scomporsi. "Se queste catene continuano a resisterti, guerriero, significa che l'Antico Potere non è con te".

*Ma non è detta l'ultima parola. Se vuole fare un altro tentativo, Fire*Wolf ha facoltà di tornare indietro al* ***180***. *In alternativa, può riprendere la ricerca dal* ***165*** *e riconsiderare le opzioni.*

175

*Ora che ha deciso di servirsi di Doomsword, Fire*Wolf è costretto a fare una scoperta piuttosto strana (per non dire seccante...). Sappiamo bene che in situazioni normali la sua spada magica ha la capa-*

*cità di assorbire i PUNTI DI VITA dell'avversario per trasmetterli al suo fortunato proprietario. Ma ora, purtroppo, questo non è più possibile e il nostro eroe non potrà trarre alcun beneficio dall'uso di quest'arma. Doomsword finisce infatti per sottrarre PUNTI DI VITA anche al suo padrone, e in quantità pari al danno inflitto all'avversario. In altre parole, ciascun colpo che Doomsword metterà a segno causerà la stessa perdita di PUNTI DI VITA tanto al nemico che allo stesso Fire*Wolf.*
*La ragnatela è dotata di 500 PUNTI DI VITA e non mollerà la presa finché non saranno ridotti a zero. Se Fire*Wolf riesce a spuntarla, vai al* ***217***. *Se invece fallisce, vai al* ***13***.

176

Fu un'impresa di poco conto per un fisico dotato della possente muscolatura di Fire*Wolf, ma una volta raggiunta la cima, abbandonare la corda si rivelò tutt'altra cosa. Al bordo del pozzo mancavano ancora più di tre metri e per avvicinarsi Fire*Wolf fu costretto ad un estenuante e pericolosissimo pendolo nel vuoto.
A un certo punto, credette che le braccia stessero per cedergli, ma con un ultimo colpo di reni riuscì a mettersi in salvo. Una volta in cima, rimase qualche minuto disteso a terra per riprendere fiato e, rimessosi in piedi, si guardò intorno con circospezione.

*Valeva la pena di fare questa faticaccia? Se Fire*Wolf procede verso sud, vai al* ***205***; *se verso ovest, al* ***213***.

177

Senza pensarci su due volte, Fire*Wolf fece una rapida ispezione del corpo della creatura, ma non trovò niente di interessante.

Quindi, non gli resta che esaminare le gemme al ***145*** *o ispezionare il resto della caverna al* ***172***.

178

*Ora che ha deciso di servirsi di Doomsword, Fire*Wolf è costretto a fare una scoperta piuttosto strana (per non dire seccante...). Sappiamo bene che in situazioni normali la sua spada magica ha la capacità di assorbire i PUNTI DI VITA dell'avversario per trasmetterli al suo fortunato proprietario. Ma ora, purtroppo, questo non è più possibile e il nostro eroe non potrà trarre alcun beneficio dall'uso di quest'arma. Doomsword finisce infatti per sottrarre PUNTI DI VITA anche al suo padrone, e in quantità pari al danno inflitto all'avversario. In altre parole, ciascun colpo che Doomsword metterà a segno causerà la stessa perdita di PUNTI DI VITA tanto al nemico che allo stesso Fire*Wolf.*
Se riesce a sconfiggere il ramarro, vai al ***226***. *Altrimenti, al* ***13***.

179

*Se Fire*Wolf esce vittorioso da questo combattimento, vai al* ***235***. *Altrimenti, al* ***13***.

180

Fire*Wolf si avvicinò alla parete e pose mano alle catene. Erano pesanti e robuste, tali da mettere a dura prova la forza di chiunque. E, a complicare la situazione, si aggiunse l'inevitabile contatto con le splendide forme del corpo nudo di Regina, un'esperienza che in una situazione meno critica avrebbe certamente gradito, ma che ora rischiava di distrarlo pericolosamente dal suo obiettivo.

*Non è certo un problema da poco, ma riuscirà il nostro eroe a liberare Regina dalle catene che la tengono prigioniera? Tira un dado. Da 1 a 2, vai al **139**. Da 3 a 6, vai al **174**.*

181

Il cunicolo sboccò in una grotta di poco più di dieci metri di diametro, al cui centro si apriva un pozzo. Girandoci intorno, si giungeva alle due uscite ricavate nella parete opposta, una diretta verso sud, l'altra verso ovest.

*Se Fire*Wolf decide di ispezionare la grotta, vai al **223**. Se invece sceglie di tirare dritto, l'uscita sud lo conduce al **205**, mentre quella ovest al **213**.*

182

Fire*Wolf mise mano all'inferriata per tentare di sollevarla e scoprì che il metallo era freddo come il ghiaccio... assai più freddo, in verità, di quanto la temperatura esterna avrebbe lasciato supporre.

*Ma la forza... di volontà non basta. Tira due dadi e aggiungi 1 per ogni 10 punti di FORZA sopra i 50 posseduti da Fire*Wolf: per sollevare l'inferriata il nostro eroe ha bisogno di un totale minimo di 12. Se fallisce, nessuno gli impedisce di riprovarci, ma deve sapere che ogni tentativo andato a vuoto gli costa 10 punti di FORZA sottratti dal freddo, che gli intorpidisce mani e braccia. Se alla fine ce la fa, vai al **229**. Se invece decidesse di lasciar perdere, può tornare al **205** e riconsiderare le opzioni.*

183

"Illuso!" esclamò la guardia. "Non crederai che la Sfera sia stata creata per i miseri scopi del genere umano!" E, senza aggiungere altro, attaccò.

*Cosa che al nostro eroe non lascia altra scelta che combattere. Se decide di usare Doomsword, vai al **215**, ma se preferisce ricorrere agli incantesimi, vai al **189**. Vuole combattere a mani nude? Vai al **194**.*

184

*La buona notizia consiste nel fatto che in questa situazione gli incantesimi hanno efficacia doppia rispetto al normale. Se Fire*Wolf esce vittorioso, vai al **177**. Altrimenti, lo aspetta il numero **13**.*

185

Passata un'eternità, i suoi sensi registrarono un tenue bagliore dai riflessi dorati. E incredibilmente, la lunga caduta ebbe termine senza nessuno schianto mortale e

La Morte

senza nemmeno la sensazione di avere in qualche modo toccato terra! Fire*Wolf si guardò intorno stupefatto.
Come per incanto, si ritrovò in mezzo ad un'enorme sala simile ad una cattedrale, tutta dipinta in bianco e oro. Al centro del pavimento di marmo lucidato si ergevano quattro pilastri posti a quadrato, i quali, all'interno dello spazio così delimitato, ne ospitavano altri quattro e, dentro ad essi, quattro ancora. Guizzanti barriere di energia, create sotto forma di fasci di luce blu, congiungevano i pilastri, disegnando così tre quadrati, uno dentro all'altro.
Fire*Wolf si avvicinò con cautela a quella bizzarra struttura e improvvisamente si rese conto di aver subito una vera e propria metamorfosi. Nessuno avrebbe potuto immaginare che sotto le sue nuove spoglie si celava il guerriero barbaro dai lunghi capelli scuri e il nobile Lord Xandine. Il suo corpo era cresciuto di più di venti centimetri in altezza e la sua muscolatura, già poderosa, aveva acquistato ancora più vigore.
Neppure i suoi abiti erano più gli stessi: al posto dei rozzi panni da avventuriero, era comparsa una splendida armatura bianca e oro, così comoda e leggera che non ci si accorgeva neppure di averla addosso. E quando una ciocca di capelli gli cadde sulla fronte, si accorse che anche la sua chioma corvina aveva cambiato aspetto, assumendo un colore dorato.
Si trovava nella sezione sud della sala, e la trasparenza delle barriere di energia gli consentiva una vista completa di tutto l'ambiente. Non era solo.
Ciascuna delle tre barriere era interrotta da un'apertura,

a sua volta controllata da una guardia e, strano ma vero, Fire*Wolf si accorse che tutti e tre i giannizzeri avevano un aspetto assai simile al suo. Al centro della stanza invece, nel cuore dei tre vani luminosi, si ergeva immobile l'immagine agghiacciante di un enorme scheletro, che Fire*Wolf identificò immediatamente come la Morte in persona, e accanto ad essa, distorta dal bagliore emanato dalle barriere di energia, si intravedeva la sagoma di una sfera dorata.

*Ma prima che Fire*Wolf si lanci con tutto il suo entusiasmo alla conquista dell'artefatto, ci sono alcune cose che farebbe bene a tenere presenti. Per prima cosa, la metamorfosi che ha subito non può certo dirsi superficiale e, per convincerti, basta che tu dia un'occhiata a quali sono adesso le sue caratteristiche:*

FORZA	*95*	*ABILITÀ*	*95*
VELOCITÀ	*95*	*FORTUNA*	*80*
RESISTENZA	*85*	*CARISMA*	*95*
CORAGGIO	*99*	*FASCINO*	*100*

PUNTI DI VITA 744

Inoltre, i suoi punti di Potere sono esattamente 175 e l'anello che porta al dito non ha mai brillato così tanto.
*Se Fire*Wolf intende dirigersi direttamente verso il centro della sala, attraverso le barriere di energia, vai al* ***239***. *Se invece ritiene più opportuno recarsi dall'altra parte del salone, verso il varco della barriera esterna, vai al* ***191***.

186

*Ora che ha deciso di servirsi di Doomsword, Fire*Wolf è costretto a fare una scoperta piuttosto strana (per non dire seccante...). Sappiamo bene che in situazioni normali la sua spada magica ha la capacità di assorbire i PUNTI DI VITA dell'avversario per trasmetterli al suo fortunato proprietario. Ma ora, purtroppo, questo non è più possibile e il nostro eroe non potrà trarre alcun beneficio dall'uso di quest'arma. Doomsword finisce infatti per sottrarre PUNTI DI VITA anche al suo padrone, e in quantità pari al danno inflitto all'avversario. In altre parole, ciascun colpo che Doomsword metterà a segno causerà la stessa perdita di PUNTI DI VITA tanto al nemico, che allo stesso Fire*Wolf.*
*Se a dispetto di questo spiacevole svantaggio Fire*Wolf riesce ugualmente ad assicurarsi la vittoria, vai al* ***206***. *Altrimenti, non rimane che la consueta e tranquilla strada che porta dritta al numero* ***13***.

187

*L'effetto ipnotico delle gemme riduce - permanentemente - la VELOCITÀ di Fire*Wolf di 10 punti. Se a dispetto di questa seccatura riesce comunque a spuntarla, vai al* ***177***. *Altrimenti, avrà tempo per meditare sulla sconfitta al numero* ***13***.

188

Per un istante il nostro eroe rimase sospeso nel vuoto, ma le sue mani si strinsero subito con forza intorno alla fune, innescando così un pericoloso movimento oscil-

latorio. Fire*Wolf temette il peggio, ma per fortuna l'attacco al soffitto non dette segno di cedimento.
Riconquistato il controllo dei suoi poveri nervi, Fire*Wolf iniziò così a scendere. Raggiunse l'estremità della corda assai più rapidamente di quel che si aspettava e si accorse che sebbene alla piattaforma mancassero soltanto un paio di metri, si riusciva a distinguerla appena.
Ciononostante, decise di saltare, ma a quel punto... la piattaforma svanì!

Santi numi! Pare proprio che per il nostro eroe i problemi non abbiano mai fine! Salterà ugualmente ora che la piattaforma (se mai n'è esistita una...) non c'è più? Se la risposta è sì, vai al ***211***. *Se invece decide di riarrampicarsi lungo la fune, vai al* ***176***.

189

Le caratteristiche del suo avversario sono le seguenti:

FORZA	*80*	*ABILITÀ*	*80*
VELOCITÀ	*80*	*FORTUNA*	*80*
RESISTENZA	*60*	*CARISMA*	*95*
CORAGGIO	*80*	*FASCINO*	*99*

PUNTI DI VITA 654

*Il giannizzero è armato di una spada del valore di 20 punti e sembra proprio che potrà usarla in modo efficace: Fire*Wolf scoprirà infatti che in questa situazione gli incantesimi non hanno effetto. Sottrai dal suo punteggio i PUNTI DI ENERGIA dell'incantesimo che aveva deciso di usare per primo e consenti al nemico un primo "tiro libero" (da incassare, cioè, senza rispondere). Se Fire*Wolf rimanesse ucciso, vai al* ***13***. *Altrimenti, può sempre tornare al* ***183*** *e rivedere le opzioni.*

190

*Se Fire*Wolf vince il combattimento, vai al* ***177***. *Altrimenti, di filato al numero* ***13***.

191

Fire*Wolf si avvicinò al giannizzero e questi gli intimò immediatamente di fermarsi. "Dove credete di andare?" gli chiese.
"Sono venuto a prendere la Sfera d'Oro" disse Fire*Wolf.
"E a quale scopo?" chiese la guardia.
"Per rinforzare le barriere di energia che proteggono il regno!"
La guardia strabuzzò gli occhi. "La Sfera non può essere usata solo per difendersi dal male!" esclamò. E, detto questo, si lanciò all'attacco.

*Così, Fire*Wolf si trova un'altra volta a dover combattere. Le caratteristiche della guardia sono le seguenti:*

FORZA	*70*	*ABILITÀ*	*70*
VELOCITÀ	*70*	*FORTUNA*	*70*
RESISTENZA	*50*	*CARISMA*	*90*
CORAGGIO	*70*	*FASCINO*	*95*

PUNTI DI VITA 585

*La spada di cui è armato vale 15 punti e gli dev'essere concesso il primo colpo, in quanto Fire*Wolf è stato aggredito di sorpresa.*

*A questo punto, a Fire*Wolf non rimane che difendersi. Se preferisce servirsi di Doomsword, vai al* ***179****. Se sceglie di usare gli incantesimi, vai al* ***227****. Se ritiene di avere qualche idea migliore, vai al* ***219****.*

192

Le caratteristiche del giannizzero sono le seguenti:

FORZA	*90*	*ABILITÀ*	*90*
VELOCITÀ	*90*	*FORTUNA*	*90*
RESISTENZA	*70*	*CARISMA*	*99*
CORAGGIO	*90*	*FASCINO*	*99*

PUNTI DI VITA 718

*La spada di cui è armato vale 25 punti. Se Fire*Wolf esce vittorioso da questo combattimento, vai al* ***222****. Altrimenti, al* ***13****.*

193

*Sarà di certo una buona notizia per Fire*Wolf scoprire che in questa situazione i suoi incantesimi valgono il doppio. Se vince l'incontro, va al* ***206****; altrimenti, a riposarsi al* ***13****.*

194

Le caratteristiche del giannizzero sono le seguenti:

FORZA	*80*	*ABILITÀ*	*80*
VELOCITÀ	*80*	*FORTUNA*	*80*
RESISTENZA	*60*	*CARISMA*	*95*
CORAGGIO	*80*	*FASCINO*	*99*

PUNTI DI VITA 654

*La guardia è armata di una spada da 20 punti e pare proprio che potrà usarla in modo efficace, in quanto Fire*Wolf scoprirà che le sue tecniche alternative non hanno altro effetto se non quello di dimezzare il danno. Dopo il terzo scontro (se è ancora vivo, ovviamente) Fire*Wolf ha la possibilità di tornare indietro al* ***183*** *e riconsiderare le opzioni.*

195

*La ragnatela ha 500 PUNTI DI VITA, che, se Fire*Wolf vuole riuscire a liberarsi, debbono essere ridotti a zero. Da notare però che in questo caso gli incantesimi avranno doppia efficacia, cosa che dovrebbe essere senz'altro di qualche aiuto al nostro eroe. Se Fire*Wolf riesce a distruggere la ragnatela, vai al* ***217****. Altrimenti, il suo destino è il numero* ***13****.*

196

"Ne sei proprio sicuro?" chiese lo gnomo.
Fire*Wolf annuì.
A quel punto, lo gnomo si alzò dritto in piedi, chiuse gli occhi, trattenne il respiro e il suo corpo iniziò miracolosamente a gonfiarsi.
"Ecco fatto!" esclamò, una volta raggiunte le volute dimensioni e senza aggiungere altro, fece un balzo in cima alla piattaforma.

Per qualche istante non successe nulla, ma poi, con un assordante cigolio di catene e pulegge, la lastra di pietra iniziò a sollevarsi, rivelando così due stretti cunicoli, che procedevano l'uno a sud-est e l'altro a sud-ovest.
"Complimenti, capoccione!" esclamò felice lo gnomo. "E adesso, usciamo di qua!"

*Non c'è che da scegliere: a sud-ovest al **133**, o a sud-est al **169**?*

197

Il cunicolo si restrinse a tal punto che proseguire divenne un'impresa, ma Fire*Wolf non si perse d'animo e alla fine giunse ad una piccola caverna.
Non ebbe neppure il tempo di darsi un'occhiata intorno, perché all'improvviso una sagoma indistinta spiccò un balzo dalla parete e gli fu addosso.

*Fire*Wolf è stato attaccato da un Ramarro Volante, le cui caratteristiche sono le seguenti:*

FORZA	*72*	*ABILITÀ*	*20*
VELOCITÀ	*80*	*FORTUNA*	*16*
RESISTENZA	*48*	*CARISMA*	*0*
CORAGGIO	*64*	*FASCINO*	*0*

PUNTI DI VITA 300

Gli artigli e le zanne di cui è munito il mostro valgono 5 punti, mentre le scaglie di cui è rivestito il suo corpo agiscono da corazza protettiva e ne valgono 8.
*C'è da tenere presente che Fire*Wolf ha la possibilità di tornare indietro al **205**, in quanto il Ramarro non sarebbe in grado di inseguirlo. Se invece sceglie di combattere, le alternative sono le seguenti: per usare Doomsword, vai al **178**, mentre in caso di ricorso agli incantesimi, vai al **201**. Tuttavia, se non vuole servirsi né dell'una, né degli altri, può andare al **216**.*

198

"Illuso!" esclamò la guardia. "Non crederai che la Sfera sia stata creata per i miseri scopi del genere umano!" E, senza aggiungere altro, attaccò.

*Cosa che al nostro eroe non lascia altra scelta che combattere. Se decide di usare Doomsword, vai al **192**, ma se preferisce ricorrere agli incantesimi, vai al **242**. Vuole combattere a mani nude? Vai al **248**.*

199

*Se Fire*Wolf sopravvive all'incontro, vai al **206**. Altrimenti, non rimane che il numero **13**.*

200

Fire*Wolf si lanciò contro la ragnatela per sfondarla, ma non appena la toccò, i sottili filamenti dorati gli si avvilupparono intorno al corpo.
Reagì subito con forza per tentare di liberarsi, ma ben presto si accorse che divincolarsi non faceva altro che peggiorare la situazione. In realtà, non si trattava di una comune ragnatela, ma di un mostruoso organismo vivente, che andava affrontato con ben altri mezzi.

*Se Fire*Wolf decide di servirsi di Doomsword per tentare di fare a pezzi la ragnatela, vai al **175**. Se*

sceglie di usare i suoi incantesimi, vai al ***195***. *Per ricorrere ad altri espedienti invece, vai al* ***209***.

201

*Sarà di certo una piacevole sorpresa per Fire*Wolf scoprire che in questa situazione i suoi incantesimi hanno doppia efficacia. Se uscirà vittorioso dallo scontro con il Ramarro, vai al* ***226***. *Altrimenti, al* ***13***.

202

Il frastuono era assordante e il fetore a dir poco insostenibile. Pareva di addentrarsi nelle viscere stesse della montagna. Il sentiero era molto scosceso e dissestato e c'era sempre il rischio di mettere i piedi su qualche sasso pericolante.

Incalzato alle spalle dal demone, Fire*Wolf rischiò diverse volte di inciampare, ma riuscì sempre a restare in piedi e, come se non bastasse, in breve si aggiunse un'altra difficoltà: la leggera corrente d'aria che soffiava verso l'esterno dalle profondità del sottosuolo divenne gradualmente sempre più forte, fino a raggiungere la violenza di un vero e proprio uragano. Proseguire divenne così un'impresa, in cui il rischio costante di perdere l'equilibrio si sommava al pericolo di essere travolti dalle raffiche e spinti indietro tra le braccia del Demone.

*Riuscirà il nostro eroe a contrastare la tempesta di vento? Tira due dadi e aggiungi 1 per ogni punto di FORZA che Fire*Wolf possiede sopra i 50. Se il totale è almeno 10, vai al* ***244***. *Altrimenti, al* ***228***.

203

Fire*Wolf fece un giro di perlustrazione in cerca di un possibile passaggio segreto, ma non gli riuscì di trovare nulla. Alla fine decise di uscire, quando dalla sabbia del terreno emersero all'improvviso centinaia di piccoli serpenti neri.

*Una sorpresa piuttosto sgradita per il nostro eroe. Fire*Wolf si trova a venti passi di distanza dall'ingresso della grotta e tentare di uccidere tutti questi serpenti sarebbe a dir poco assurdo. Per determinare il numero di volte che verrà morso ad ogni passo, tira due dadi e da quanto ottenuto sottrai 1 punto per ogni 10 punti VELOCITÀ di Fire*Wolf. Ogni morso gli costa soltanto 1 PUNTO DI VITA, ma il risultato cumulativo potrebbe anche avere un effetto letale, nel qual caso, vai al* ***13***. *Se invece Fire*Wolf riesce a sopravvivere a questo viscido incontro, può procedere al* ***128***.

204

Fire*Wolf si sbarazzò del cadavere e si infilò di corsa nel passaggio a nord-est.

Vai al ***202***.

205

Evitando accuratamente il pozzo, Fire*Wolf continuò verso sud e alla fine giunse a una biforcazione: uno dei due cunicoli piegava a sud-est, l'altro a sud-ovest.

*Non c'è che da scegliere: Fire*Wolf può proseguire a sud-est al **197**, verso sud-ovest al **218**, o tornare indietro da dove è venuto al **181**.*

206

Il corpo senza vita della Diantrope si dissolse lentamente ai suoi piedi, fatta eccezione per la micidiale coda prensile. Quest'ultima, infatti, rimase arrotolata sul pavimento come uno spezzone di corda annerita, che tuttavia non mancò di dare ancora qualche contrazione.

*Chissà se Fire*Wolf si azzarderà ad aggiungere questa pericolosa appendice al suo armamentario personale e portarla via con sé? Se è così, vai al **137**. In alternativa, può ritornare al **165** e riconsiderare le opzioni.*

207

Fire*Wolf saltò e... mancò la presa!
Per un interminabile istante rimase sospeso nel vuoto, ma d'un tratto la corda ebbe un guizzo e come per incanto gli si avvolse stretta intorno alle mani!
Col cuore che batteva all'impazzata, Fire*Wolf si aggrappò alla fune, innescando così un pericoloso movimento oscillatorio che gli fece presagire il peggio, ma per fortuna l'attacco al soffitto non dette segno di cedimento.
Riconquistato il controllo dei suoi poveri nervi, Fire*Wolf iniziò a scendere. Raggiunse l'estremità della corda assai più rapidamente di quel che si aspettava e si accorse che, sebbene alla piattaforma non mancasse-ro più di un paio di metri, si riusciva a distinguerla appena.
Ciononostante, decise di saltare, ma a quel punto... la piattaforma svanì!

*Santi numi! Pare proprio che per il nostro eroe i problemi non abbiano mai fine! Salterà ugualmente ora che la piattaforma (se mai n'è esistita una...) non c'è più? Se la risposta è sì, vai al **211**. Se invece decide di riarrampicarsi lungo la fune, vai al **176**.*

208

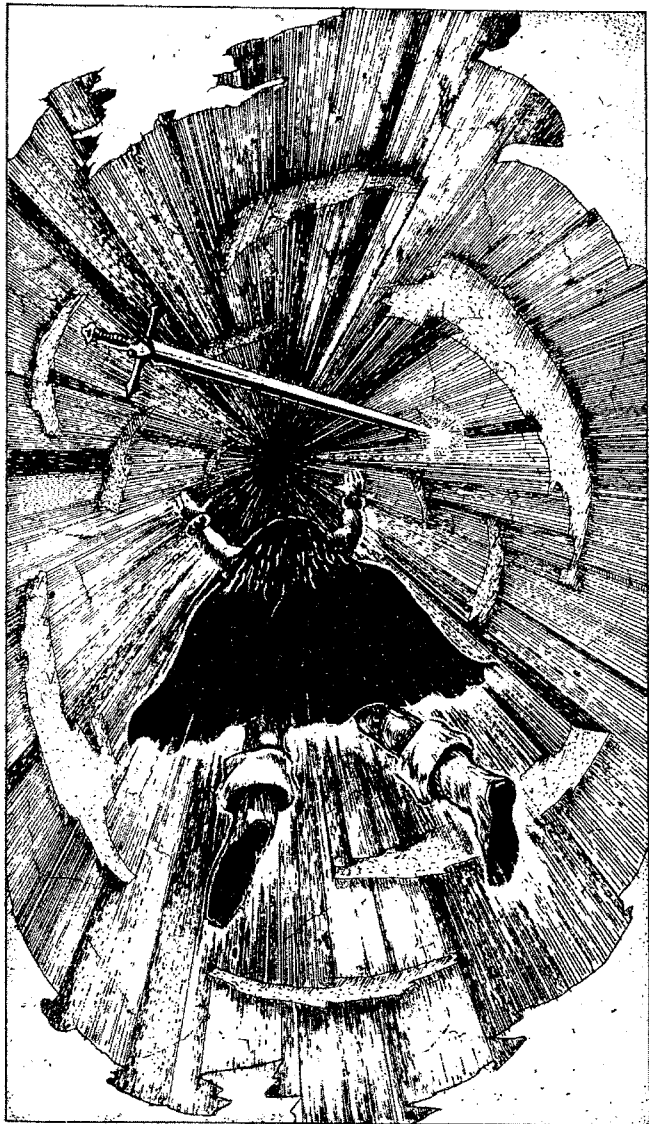
La battaglia ha dato ai Demoni il tempo di chiudere il varco, e Fire*Wolf fece un altro, disperato tentativo di entrare nella caverna.

*Tira i dadi e aggiungi 1 per ogni 10 punti di FORZA sopra i 50 posseduti da Fire*Wolf in questo momento. Se il risultato è almeno 10, vai al **244**. Se invece fosse inferiore, vai al **228**.*

209

*La ragnatela ha 500 PUNTI DI VITA che, se Fire*Wolf vuole riuscire a liberarsi, debbono venire ridotti a zero. Se Fire*Wolf riesce a spuntarla, vai al **217**. Altrimenti, il suo destino è il numero **13**.*

210

Come avrebbe potuto pensare di sconfiggerli? Le tre guardie combatterono con un coraggio eccezionale, maneggiando la spada con incredibile precisione e rapidità di movimenti. E malgrado tutto questo, ci volle

Fire*Wolf precipita nell'oscurità senza fine.

più di mezz'ora di feroce battaglia perché i Demoni venissero annientati. E quando anche l'ultimo di quegli esseri immondi strabuzzò gli occhi e cadde riverso al suolo, le tre guardie si dissolsero nel nulla come nebbia al sole.

Fire*Wolf si accorse così di essere rimasto solo. Riemerse dal suo nascondiglio e guardò di sotto, alla base della montagna. Un'orda di Demoni - un vero e proprio esercito! - stava risalendo il crinale, diretto verso di lui. All'improvviso, ebbe un lampo d'intuizione e si rese conto che le malefiche creature erano attratte proprio dalla Sfera d'Oro, che probabilmente volevano distruggere prima che potesse essere usata per distruggere loro.

*Con centinaia di Demoni alle calcagna, a Fire*Wolf non rimane che una cosa: darsela a gambe! Che ovviamente, date le circostanze, significa salire verso la cima, al* **247**.

211

Fire*Wolf spiccò il balzo, convinto in cuor suo che, malgrado non si riuscisse a vederla bene, la piattaforma fosse sempre al suo posto. Spiccò il balzo e... precipitò nel vuoto!

E mentre Doomsword, fedele compagna di tante avventure, vibrava in famelica attesa di poter assorbire le energie vitali del suo padrone, Fire*Wolf continuò a cadere a precipizio, in un'eterna discesa a corpo morto dentro il nulla.

*Cosa che tuttavia, strano ma vero, non lo conduce al solito **13**, bensì al **185**...*

212

E Fire*Wolf lanciò "Gemini", la parola magica, nel penoso vuoto cosmico della sua disperata situazione. Di colpo, la Sfera s'illuminò come un piccolo sole nascente, e mentre l'agghiacciante lamento cresceva paurosamente d'intensità, Fire*Wolf sentì il POTERE sgorgare via dal suo corpo come l'acqua da una brocca rotta.

*Riuscirà Fire*Wolf a sopravvivere a quest'emorragia? Tutto dipende dai suoi attuali punti di POTERE: con un punteggio inferiore a 150, vai al **214**. Dai 150 punti in su, vai invece al **250**.*

213

Il tunnel, che continuava in direzione ovest, cominciò a restringersi, e a un certo punto Fire*Wolf ebbe la netta sensazione di aver piegato verso nord-est. Lo spazio tra le pareti laterali si ridusse sempre di più, finché l'unico modo per procedere fu quello di strisciare di traverso. Aveva quasi deciso di tornare indietro, quando, alla fine, raggiunse un'apertura che conduceva ad un piccolo giaciglio.
Oltre a questo si apriva una grotta di poco più di cinque metri di diametro, il pavimento della quale era ricoperto di uno strato di sabbia nera. Sul lato opposto, diretto verso nord, c'era un tunnel e a terra c'erano impronte sia in entrata, sia in uscita.

*Se Fire*Wolf entra nella grotta, vai al **177**. In alternativa, non gli resta che tornare al **181** e riconsiderare le opzioni.*

214

La Sfera mandò all'improvviso un folgorante bagliore, si affievolì e si dissolse nel nulla. E con un fragore di urla esultanti, i Demoni gli furono addosso.

*È inutile che cerchi i dadi, perché a una simile sciagura non c'è proprio alcun rimedio, a parte, ovviamente, il numero **13**.*

215

Le caratteristiche della guardia sono le seguenti:

FORZA	*80*	*ABILITÀ*	*80*
VELOCITÀ	*80*	*FORTUNA*	*80*
RESISTENZA	*60*	*CARISMA*	*95*
CORAGGIO	*80*	*FASCINO*	*99*

PUNTI DI VITA 654

*La spada di cui è armata vale 20 punti. Se Fire*Wolf vince il combattimento, vai al **224**. Altrimenti, al **13**.*

216

*Se Fire*Wolf vince l'incontro, vai al **226**. Altrimenti, al **13**.*

217

La ragnatela si disintegrò di colpo in un groviglio di fili d'oro, che ricaddero sparsi sulla sabbia nera. Fire*Wolf

si rimise in sesto e scoprì che all'impatto col suolo lo scrigno, piombato a terra insieme alla ragnatela, si era aperto e che al suo interno, adagiata su un cuscinetto di velluto rosso, c'era una pergamena.
Fire*Wolf la srotolò con cura e ne lesse il contenuto, vergato ad inchiostro a caratteri eleganti:

Prode Guerrier che qui giungesti
trema al pensiero di ciò che ti attende:
a nulla varrà adoprar la ragione
e l'arma è denaro che qui non si spende.
Dubbio, paura, angoscia e dolore
avran la tua mente, avranno il tuo cuore.
Abbandona Speranza e Sopportazione,
ché sola qui regna Disperazione!

Fire*Wolf fu percorso da un brivido, ma pensò che non era il momento di dar bada agli enigmi. Distrutta la ragnatela, si accorse che il tunnel subiva una biforcazione. Il primo percorso sfociava in una grotta, mentre l'altro proseguiva nel buio.

*Esplorare la grotta al **181**, o avventurarsi nell'oscurità al **232**? A te la scelta.*

218

Fire*Wolf proseguì per un bel tratto, finché raggiunse una grossa inferriata, che gli sbarrava la strada.

*Se Fire*Wolf sente il desiderio di misurare le sue forze nel tentativo di sollevarla, vai al **182**. Altrimenti, ha facoltà di tornare indietro al **205** e riconsiderare le opzioni.*

219

*Fire*Wolf scopre così con rammarico che combattere a mani nude o con espedienti di fortuna non è poi troppo efficace: il danno determinato dai dadi andrà infatti ridotto della metà. Se Fire*Wolf sopravvive ai primi tre scontri, può cambiare tattica, riconsiderando le opzioni al **191**. Se invece soccombe, non gli resta che accettare la sua triste sorte, illustrata esaurientemente al numero **13**.*

220

Al tocco delle sue dita, la Sfera divenne incandescente, emanando un improvviso e fortissimo calore. Fire*Wolf sentì il POTERE uscirgli a fiotti da dentro, lasciando secca e inaridita ogni singola fibra del suo corpo. Per qualche istante rimase immobile, avvolto da un alone di guizzante energia, e alla fine si accasciò esanime a terra.

*E in questo stato pietoso lo ritroveremo al numero **13**.*

221

Niente da fare: trovare il sentiero sembrava proprio impossibile! Conscio del guaio in cui si era cacciato, Fire*Wolf raddoppiò gli sforzi, ma nel frattempo un Demone era riuscito ad inerpicarsi in cima al pianoro e gli si lanciò contro senza indugio.

Le caratteristiche del Demone sono le seguenti:

FORZA	*100*	*ABILITÀ*	*100*
VELOCITÀ	*100*	*FORTUNA*	*100*
RESISTENZA	*100*	*CARISMA*	*0*

continua

CORAGGIO	*100*	*FASCINO*	*0*
POTERE	*50*		

PUNTI DI VITA 650

*Come puoi notare, il POTERE del Demone è sommato ai suoi PUNTI DI VITA, ma non viene impiegato per i sortilegi. Il Demone potrà contare su un incremento di 15 punti del danno inflitto a Fire*Wolf a prescindere dal tipo di arma impiegata.*

*Se Fire*Wolf sopravvive all'attacco, tira un dado come hai fatto prima per determinare se sarà o meno in grado di trovare la strada. Tieni presente che ciascun tiro andato a vuoto determinerà la comparsa di un Demone, che si lancerà immediatamente all'attacco. Non appena trovato il sentiero, Fire*Wolf volerà di corsa al* ***241***. *In caso di morte, invece, al numero* ***13***.

222

Quando anche il terzo giannizzero cadde riverso a terra, il suo corpo svanì come per incanto, senza lasciare traccia. E intorno a Fire*Wolf si dissolsero anche le barriere di energia, cosicché alla fine poté scorgere più chiaramente la figura che stava al centro. Si trattava di un'enorme statua di pietra, raffigurante un vecchio saggio dalla barba lunga e folta. In mano teneva la Sfera, che tuttavia aveva un aspetto incorporeo ed evanescente. Pareva nient'altro che una bolla di luce dorata, accanto alla quale, ammantata di nero, si ergeva spettrale la figura della Morte.

Senza esitare, Fire*Wolf si lanciò all'attacco, ma... l'orrida figura svanì di colpo, proprio come il giannizzero, il quale invece riapparve vivo e vegeto insieme agli altri due alle spalle della statua. Fire*Wolf esitò, ma alla fine prese coraggio e tese la mano in direzione del prezioso artefatto. I tre giannizzeri continuarono a fissarlo con i loro occhi di ghiaccio, ma non dettero segno di volerglielo impedire. Imposssibile prevedere quale sarebbe stata la loro reazione al momento decisivo, ma a quel punto, Fire*Wolf capì che non aveva più scelta e con un gesto fulmineo, afferrò la Sfera.

E col fiato sospeso si va tutti al ***240***.

223

Fire*Wolf si sporse verso il baratro e fu colto da un attimo di vertigine. Era come scrutare gli abissi dello spazio planetario: l'oscura immensità di una voragine senza fine, che pareva volesse attirarlo a sé. Ad una quindicina di metri più in basso gli parve di intravedere una superficie grigiastra, simile ad una piattaforma, che tuttavia non recava traccia di supporti e pareva galleggiasse nel vuoto. Ma la cosa più strana era che, per quanto sforzasse la vista, non gli riusciva di metterla chiaramente a fuoco. I contorni sembravano incerti e la superficie inconsistente e nebulosa, al punto che, in breve, Fire*Wolf si convinse che con tutta probabilità si trattava di un'illusione. E un'illusione, probabilmente, era pure la stella lontana che di tanto in tanto appariva al centro di quella bizzarra cosa sospesa nel nulla.
Alla fine, Fire*Wolf fece un passo indietro, allontanandosi dal ciglio dell'abisso e si dette uno sguardo intorno.

A metà della parete rocciosa, adagiata su uno spuntone, vide una matassa di corda intessuta di fili d'oro, un'estremità della quale sembrava fissata al centro del soffitto della grotta, proprio sopra la voragine.
Con la punta della spada Fire*Wolf trasse a sé la fune, che si srotolò dritta dentro al pozzo. Ma quando si sporse nel vuoto per controllare, scoprì che non era abbastanza lunga, sebbene penzolasse a non più di un paio di metri dalla superficie della piattaforma.
Fire*Wolf esitò. Per aggrapparsi alla fune, che pendeva al centro del pozzo, avrebbe dovuto fare un balzo di circa tre metri, e mancare l'obiettivo voleva dire morte sicura. Inoltre, non gli sarebbe stato possibile verificare preventivamente la tenuta dell'attacco al soffitto e non era da escludere che potesse rivelarsi inadeguato a reggere il suo peso. E ammesso che fosse riuscito a scendere lungo la fune fino in fondo, alla fine avrebbe dovuto fare un altro salto nel vuoto per raggiungere la piattaforma, sperando, ovviamente, che non si trattasse davvero di un'illusione! Se poi quella si fosse rivelata la strada sbagliata, restava il problema di risalire il pozzo...
Si guardò intorno un'altra volta. Le due uscite parevano decisamente più sicure.

*Fire*Wolf, come sempre, ha piena e illimitata libertà di scelta. Spiccherà il balzo per raggiungere la fune al* ***233****? Proseguirà verso sud al* ***205****? O verso ovest al* ***213****?*

224

Fire*Wolf rimase senza parole quando anche il secondo giannizzero scomparve misteriosamente nel nulla. Ora ne restava soltanto uno e, dopo che l'ebbe raggiunto, si sentì ripetere per la terza volta l'ormai familiare domanda.

Come risponderà questa volta? Se dice che vuole la Sfera per ripristinare la barriera di energia, vai al ***198****. Se risponde semplicemente che ne ha bisogno per salvare il suo regno, vai al* ***238****. Se invece dice di volerla usare per sconfiggere i Demoni, vai al* ***245****.*

225

Dal suo nascondiglio vide che i tre giannizzeri si apprestavano ad attaccare i Demoni.

*E adesso? Fire*Wolf rimane nascosto al* ***210****, o si unisce alla battaglia al* ***243****?*

226

Fire*Wolf passò oltre il cadavere e fece un'accurata ispezione della grotta. Ma non vi trovò niente di interessante e dato che non c'erano altre uscite, non gli rimase che tornare indietro da dove era venuto.

Cosa che lo rispedisce al ***205*** *a riconsiderare le opzioni.*

227

*Malgrado il fatto stesso di aver lanciato l'incantesimo costi a Fire*Wolf il dovuto numero di punti di POTERE, qualunque incantesimo abbia usato non produce alcun effetto sulla guardia che, oltre ad aver colto Fire*Wolf di sorpresa con il primo colpo, ora ne ha a disposizione un altro. Se Fire*Wolf sopravvive a que-*

*sti due colpi, può ritornare al **191** e riconsiderare le opzioni. Altrimenti, non gli rimane che il numero **13**.*

228

Fire*Wolf si accorse di non riuscire a resistere e fece un altro, disperato tentativo di opporre resistenza alla spinta del vento.

*Lancia due dadi e aggiungi 1 per ogni 10 punti di FORZA che Fire*Wolf possiede in questo momento al di sopra dei 50. Se il risultato raggiunge 10, vai al **244**. Se invece fosse inferiore, vai al **231**.*

229

Lentamente, l'inferriata si sollevò, permettendogli di entrare nella piccola grotta nascosta dietro. Ma dopo tutta questa fatica, fu un'amara delusione per Fire*Wolf scoprire che la grotta era completamente vuota e per giunta, senza altra via d'uscita.

*Pertanto, non gli resta che tornare al **205** e riconsiderare le opzioni.*

230

"Illuso!" esclamò la guardia. "Non crederai che la Sfera sia stata creata per i miseri scopi del genere umano!" E senza aggiungere altro, attaccò.

*Cosa che al nostro eroe non lascia altra scelta che combattere. Se decide di usare Doomsword, vai al **215**, ma se preferisce ricorrere agli incantesimi, vai al **189**. Vuole combattere a mani nude? Vai al **194**.*

231

E con un urlo di trionfo, due Demoni gli furono addosso!

Le loro caratteristiche sono le seguenti:

FORZA	*100*	*ABILITÀ*	*100*
VELOCITÀ	*100*	*FORTUNA*	*100*
RESISTENZA	*100*	*CARISMA*	*0*
CORAGGIO	*100*	*FASCINO*	*0*
POTERE	*50*		

PUNTI DI VITA 650

Il POTERE è sommato ai PUNTI DI VITA, ma non viene impiegato per scopi magici. Ciascuno dei due Demoni può contare su un incremento del danno inflitto di 15 punti, a prescindere dal tipo di arma usata.
*Se Fire*Wolf sopravvive all'attacco, vai al **208**. Altrimenti, al **13**.*

232

Fire*Wolf non ebbe vita facile con i macigni che ingombravano il tunnel, ma, giunti a quel punto, non era certo il caso di tornare indietro.

*Pertanto, non gli resta che farsi coraggio e proseguire fino al **213**.*

233

Fire*Wolf fece un paio di passi indietro, mormorò una parola di preghiera agli dei, prese la rincorsa e saltò.

*Tira un dado. Da 1 a 3, vai al **188**. Da 4 a 6, al **207**.*

Contro le Guardie d'Oro

234

Da che parte andare? Quei maledetti si erano fatti ormai vicini... troppo vicini: il primo schieramento avanzava verso di lui a non più di una trentina di metri, seguito a breve distanza dal resto della truppa. Ma da che parte andare?

Domanda più che legittima, alla quale ci sono soltanto due risposte: verso nord-ovest al ***246****, o verso nord-est al* ***202****.*

235

Fire*Wolf si accostò al secondo giannizzero con maggiore cautela, e l'uomo gli si piantò davanti. "Perché cerchi la Sfera, Guerriero?"

*Più o meno la stessa domanda, a quanto pare. Ma quale sarà ora la risposta di Fire*Wolf? Se dice che vuole la Sfera per ripristinare la barriera di energia, vai al* ***183****. Se risponde semplicemente che ne ha bisogno per salvare il suo regno, vai al* ***230****. Se invece dichiara di volerla usare per sconfiggere i Demoni, vai al* ***224****.*

236

Al tocco delle sue dita, la Sfera divenne incandescente, emanando un improvviso e fortissimo bagliore. Fire*Wolf si sentì invadere da un'immane potenza, che ruppe gli argini e inondò le sue membra con la forza di un ciclone. Ebbe un senso di vertigine e si sentì risucchiato nel vuoto, ma alla fine si ritrovò accanto alla statua, con la Sfera in mano.

Ma c'era qualcun altro alla sua destra. Fire*Wolf se ne accorse e si voltò, incrociando così lo sguardo austero di Suor Lipta, Badessa delle Gegum. La donna levò in alto una mano, e nello stesso istante la mente di Fire*Wolf fu invasa da una miriade di immagini che si susseguirono rapidissime una dopo l'altra. Erano immagini del caos in cui era precipitato il regno, dopo che le barriere di energia avevano ceduto in numerosi punti sotto l'attacco di squadre armate di Demoni. E, infine, fu il turno di una visione ancor più sinistra ed agghiacciante: si trattava del crinale roccioso che segnava il confine tra Harn e Kaandor, attraverso il quale interi eserciti di Demoni si stavano riversando senza posa nelle valli del regno.
Poi la visione cessò. "Rammenta bene ciò che hai imparato nella Valle delle Illusioni!" disse arcigna la Badessa.
Fire*Wolf tese una mano verso di lei, ma la figura svanì in un vortice di vento e, mentre il mondo riprendeva a girare, la scena mutò.
Fire*Wolf si ritrovò così sulle ripide pendici di un'immensa montagna, scortato da tre guardie vestite di bianco e d'oro. Sullo sfondo, si apriva un'ampia pianura, mentre dalle pendici del monte stava scendendo verso di loro una banda di Demoni.

*Fire*Wolf sceglie di lanciarsi all'attacco al* ***243****? O preferisce trovare consono riparo dietro a una roccia al* ***225****?*

NEL COVO DEI DEMONI

237

In fondo alla valle, i Demoni si accorsero di loro e si accinsero a risalire la montagna.
Fire*Wolf si arrampicò rapidamente verso la cima, scortato dai tre giannizzeri in un muto silenzio, mentre i Demoni guadagnavano pericolosamente terreno. Le loro alucce da pipistrello non consentivano loro certo di volare, ma li aiutavano a mantenere l'equilibrio e spiccare dei balzi e in questo modo erano in grado di risalire la montagna con allarmante facilità.
Una delle guardie fece un gesto con la mano per indicare qualcosa. Si trattava della vasta apertura di una caverna, situata a una quindicina di metri più in basso... Non c'erano dubbi: era proprio l'ingresso del labirinto sotterraneo che costituiva la fetida tana dei Demoni. Era qui che doveva portare la Sfera? Questo, pensò Fire*Wolf, significava dare battaglia al nemico in casa sua! All'ingresso della spelonca non c'era nessuno, tuttavia l'orda che aveva visto giù a valle stava ormai per raggiungerlo. Si voltò verso le guardie, ma erano sparite. Niente da fare: il Destino aveva stabilito che quell'impresa doveva compierla da solo.

Impresa che, se lo desidera, può cominciare al ***249****.*

238

"Illuso!" esclamò la guardia. "Non crederai che la Sfera

sia stata creata per i miseri scopi del genere umano!" E senza aggiungere altro, attaccò.

Cosa che al nostro eroe non lascia altra scelta che combattere. Se decide di usare Doomsword, vai al ***192****, ma se preferisce ricorrere agli incantesimi, vai al* ***242****. Vuole combattere a mani nude? Vai al* ***248****.*

239

La barriera emise un lampo e lo respinse.

E, per fortuna, senza danni! Ma adesso dovrà tornare indietro al ***185*** *e rivedere le opzioni.*

240

*Controlla l'attuale POTERE di Fire*Wolf: da 0 a 149 punti vai al* ***220****; dai 150 in su, al* ***236****.*

241

Si trattava della vasta apertura di una caverna, situata una quindicina di metri più in basso. Non c'erano dubbi: era l'ingresso del labirinto sotterraneo che costituiva la fetida tana dei Demoni!
E l'orda che aveva veduto giù a valle stava ormai per raggiungerlo.

Cosa che potrebbe ragionevolmente persuaderlo ad affrettarsi al ***249****.*

242

*Sottrai il debito numero di punti di POTERE per l'incantesimo che Fire*Wolf aveva deciso di usare, tenendo però presente che né questo, né nessun altro sortilegio può avere alcun effetto. Quindi, concedi al giannizzero un "tiro libero" (da incassare, cioè, senza rispondere) e torna al* ***235*** *a riconsiderare le opzioni.*

243

Buttatosi nella mischia, Fire*Wolf si accorse che i tre giannizzeri si erano lanciati all'attacco dei Demoni con una tale ferocia, che a lui ne erano rimasti soltanto due.

Le caratteristiche dei Demoni sono le seguenti:

FORZA	*100*	*ABILITÀ*	*100*
VELOCITÀ	*100*	*FORTUNA*	*100*
RESISTENZA	*100*	*CARISMA*	*0*
CORAGGIO	*100*	*FASCINO*	*0*
POTERE	*50*		

PUNTI DI VITA 650

Il POTERE è sommato al totale dei PUNTI DI VITA, ma non viene usato dai Demoni a scopi magici. Ciascuna delle due creature potrà invece contare su un incremento del danno inflitto di 15 punti, a prescindere dal tipo di arma usata.
*Se Fire*Wolf sopravvive alla battaglia, vai al* ***237****.*
Altrimenti, al ***13****.*

244

Al centro della caverna si apriva un'immensa voragine. L'ululato lancinante dei Demoni e il sibilare del vento

infernale producevano un frastuono così violento, che Fire*Wolf credette di impazzire.
Il nobile avventuriero si spinse fino al ciglio della voragine, dentro alla quale il fetore e il frastuono erano, se possibile, ancora maggiori, e dai suoi abissi emergeva il bagliore rossastro della lava. Era questa, si chiese Fire*Wolf, la meta finale? E se così fosse, quale avrebbe dovuto essere la sua prossima mossa?
Improvvisamente, la Sfera si sottrasse da sola alla sua presa e, d'istinto, Fire*Wolf si sporse in avanti per riprenderla, restando così in bilico sul ciglio dell'abisso. Ma l'artefatto rimase a galleggiare nell'aria, a un paio di metri dalla sua portata.
Poi, all'improvviso, un boato. L'orda dei Demoni era giunta all'ingresso della caverna e vi si stava riversando in massa: a Fire*Wolf restavano ormai soltanto un paio di secondi per attivare la Sfera d'Oro e salvare il Regno. Ma cos'è che doveva fare? Qual era il segreto della Sfera d'Oro?
EVL VH SMRTRDI(1)C SCSLTL

245

Il giannizzero svanì come per incanto, senza lasciare traccia. E insieme a lui si dissolsero anche le barriere di energia, consentendo così a Fire*Wolf di vedere chiaramente la figura che stava al centro. Si trattava di un'enorme statua di pietra, raffigurante un vecchio saggio dalla barba lunga e folta. In mano teneva la Sfera, che, tuttavia, aveva un aspetto incorporeo ed evanescente. Pareva nient'altro che una bolla di luce dorata, accanto alla quale, ammantata di nero, si ergeva spettrale la figura della Morte.
Senza esitare, Fire*Wolf si lanciò all'attacco, ma... l'orrida figura svanì di colpo, proprio come il giannizzero, il quale invece riapparve vivo e vegeto insieme agli altri due alle spalle della statua. Fire*Wolf esitò, ma alla fine prese coraggio e tese la mano in direzione del prezioso artefatto. I tre giannizzeri continuarono a fissarlo con i loro occhi di ghiaccio, ma non dettero segno di volerglielo impedire. Impossibile prevedere quale sarebbe stata la loro reazione al momento decisivo, ma a quel punto, Fire*Wolf capì che non aveva più scelta e con un gesto fulmineo, afferrò la Sfera.

E col fiato sospeso si va tutti al ***240***.

246

Dopo appena pochi metri la strada finì a fondo cieco. Gonfio di rabbia per aver sciupato del tempo prezioso Fire*Wolf tornò indietro, ma non appena raggiunse la biforcazione, due tra i Demoni che lo stavano inseguendo si lanciarono all'attacco.

Le caratteristiche dei Demoni sono le seguenti:

FORZA	*100*	*ABILITÀ*	*100*
VELOCITÀ	*100*	*FORTUNA*	*100*
RESISTENZA	*100*	*CARISMA*	*0*
CORAGGIO	*100*	*FASCINO*	*0*
POTERE	*50*		

PUNTI DI VITA 650

L'ENERGIA è sommata ai PUNTI DI VITA, ma non viene usata a scopi di magia. Ciascuna delle due creature infernali potrà invece contare su un incremento del danno inflitto di 15 punti, a prescindere dal tipo di arma usata.
*Se Fire*Wolf sopravvive all'attacco, vai al* ***204***. *Altrimenti, al* ***13***.

247

Raggiunta la cima, Fire*Wolf si trovò su un pianoro sassoso e a quel punto non gli rimase che... trovare un modo per scendere.

Cosa che può rivelarsi più difficile del previsto. Tira un dado: da 1 a 2 punti, vai al ***241***. *Da 3 a 6, al* ***221***.

248

*Sarà senz'altro una bella seccatura per Fire*Wolf scoprire - dopo il terzo scontro - che in questo modo i suoi colpi hanno soltanto metà efficacia. Se riesce a sopravvivere a questi tre scontri, potrà tornare al* ***235*** *e riconsiderare le opzioni. Altrimenti, com'è ovvio, non gli rimane che il numero* ***13***.

249

Dall'imboccatura della spelonca sgorgava un tremendo fetore, che pareva trasudare dalla roccia, ma i Demoni gli erano ormai alle calcagna e a Fire*Wolf non rimase altro che entrare. Non appena ebbe varcato la soglia, fu assalito da un frastuono assordante di strida, grugniti e lamenti, tanto forte che credette d'impazzire.

Si sforzò di proseguire ugualmente, tentando di opporsi alla violenza inaspettata di una forte corrente che soffiava dalle profondità della caverna. Unica consolazione, la luce fornita dalla Sfera, che aveva iniziato a brillare con maggiore intensità.
L'imboccatura della caverna confluì ad imbuto in uno stretto cunicolo, che si tuffò a precipizio nelle viscere della terra, e a un certo punto Fire*Wolf si trovò davanti a una biforcazione. A guardia del crocicchio era stato posto un grosso Demone, contro il quale, data la situazione, Fire*Wolf non poté far altro che combattere.

Le caratteristiche del demone sono le seguenti:

FORZA	*110*	*ABILITÀ*	*100*
VELOCITÀ	*100*	*FORTUNA*	*100*
RESISTENZA	*100*	*CARISMA*	*0*
CORAGGIO	*120*	*FASCINO*	*0*
POTERE	*75*		

PUNTI DI VITA *705*

La creatura si avvale di un incantesimo - chiamato Paralisi - che per essere attivato richiede un tiro a due dadi di almeno 6 punti e il consumo di 25 punti di POTERE. Se scagliato con successo, ha l'effetto di paralizzare l'avversario per due scontri. Per quanto riguarda l'armamentario convenzionale, di cui il Demone è abbondantemente munito, questo vale complessivamente 20 punti.
*Se Fire*Wolf sopravvive al duello, vai al* ***234***. *Altrimenti, al* ***13***.

250

Un'incommensurabile scarica di energia allo stato puro sgorgò dal corpo di Fire*Wolf e investì la Sfera d'Oro sospesa nell'aria. E l'artefatto, emanato a sua volta un potente bagliore, piombò a peso morto dentro la voragine fumante.

Fire*Wolf si voltò di scatto con Doomsword stretta in pugno, che vibrava in frenetica attesa, ma... nessuno si mosse: sembrava che l'orda infernale dei Demoni fosse rimasta paralizzata, trasformandosi in un muto esercito di statue di ghiaccio. Dal profondo della voragine eruppe di colpo una folgore accecante, seguita all'istante da un violentissimo scoppio. In rapida successione seguirono delle scosse di terremoto e frammenti di roccia cominciarono a piovere giù dal soffitto.

Fire*Wolf stava per avvicinarsi ad uno di quei corpi inerti ma in quel momento, con uno scricchiolio assordante l'imboccatura della voragine iniziò a restringersi come uno sfintere - e senza che nulla lo facesse presagire, i corpi di ghiaccio dei Demoni cominciarono a liquefarsi! L'incredibile fenomeno colpì contemporaneamente l'intero esercito senza eccezioni: gli orridi corpi dei Demoni si sciolsero in pochi istanti come cera al fuoco, riempiendo il terreno di piccole pozzanghere di un fetido liquido verdastro.

Ma non c'era più un momento da perdere. Fire*Wolf si lanciò di corsa verso l'uscita della caverna, che stava ormai per chiudersi del tutto. Si tuffò fuori attraverso l'orifizio, appena in tempo per assistere al crollo della volta rocciosa, la quale, con un terribile boato, fu inghiottita per sempre dalle viscere della terra.

La fine dei Demoni

EPILOGO

Re Olric e Lord Xandine passeggiavano nel parco fiorito del Palazzo Reale.
"Ne siete sicuro?" chiese Fire*Wolf.
"Nel modo più assoluto" rispose Olric. "I Demoni sono stati completamente annientati. Neppure quelli che erano già riusciti ad infiltrarsi nel nostro territorio sono sfuggiti alla morte. Dai resoconti che ho ricevuto, risulta che si sono tutti dissolti nello stesso istante, a prescindere da dove si trovassero in quel momento. Noi di Harn" aggiunse Olric con un rispettoso sorriso, "vi dobbiamo tutti la vita, Lord Xandine".
Fire*Wolf fece spallucce. "Può darsi" disse. "Ma non riesco ancora a credere che sia finita".
"Invece dovete crederci, nobile amico" disse Olric. "La nostra secolare maledizione è stata spezzata per sempre. Il Casato dei Harkaan ha già avanzato un'offerta di trattative. Vorrebbero siglare un accordo di pace con noi e con il governo di Kaandor. E in segno di buon auspicio, hanno fatto sigillare quel che restava della tana sotterranea dei Demoni. Non che ce ne fosse realmente bisogno, ma ho apprezzato molto il valore simbolico del gesto".
"Vorrei soltanto capire qualcosa di più riguardo a quanto è successo" disse Fire*Wolf, soffermandosi ad annusare uno splendido boccio di rosa canina.

"Voi?" chiese Olric stupito. "Santi numi, Lord Xandine, voi c'eravate! Chi meglio di voi può sapere che cosa è successo?"
"Questo è vero" ammise Fire*Wolf, "ma ci sono ancora molte cose che sfuggono alla mia comprensione. Da chi è stata creata la Sfera d'Oro? Perché non era mai stata usata prima contro i Demoni? Come ha potuto distruggerli tutti in un solo istante?"
Olric levò in alto una mano. "Sono tutte domande di estremo interesse, lo ammetto, ma ritengo che adesso abbiate cose più piacevoli a cui pensare..."
Fire*Wolf sorrise. Su questo, almeno non c'erano dubbi: ormai, mancava meno di un mese al suo matrimonio e questo l'avrebbe reso l'uomo più felice di Harn.
Tuttavia, restavano sempre quelle domande...

TABELLA DEGLI INCANTESIMI

Incantesimo	*Effetto*	*Potere*
Armatura Magica	Crea un'armatura di luce magica intorno a Fire*Wolf per tutta la durata del paragrafo. Riduce le ferite subite durante un combattimento di 10 PUNTI DI VITA per colpo.	25
Cripta	Riporta Fire*Wolf al **150**, in cui può decidere di sottoporsi nuovamente, anche più di un volta, alle prove iniziatiche, con la possibilità di reintegrare o aumentare il suo POTERE.	10
Sfera di Fuoco	Scaglia una sfera infuocata dal palmo di Fire*Wolf. Se riesce, l'incantesimo toglie all'avversario 50 PUNTI DI VITA.	15
Invisibilità	Rende Fire*Wolf invisibile per il resto del paragrafo. Finché rimane invisibile non può attaccare nessun avversario, ma può evitare il combattimento e passare al paragrafo successivo come se lo avesse vinto.	30
Paralisi	Provoca la paralisi totale di un solo nemico. Dura quanto basta perché Fire*Wolf possa defilarsi al paragrafo seguente.	30
Ago Avvelenato	Scaglia un aculeo avvelenato da un dito di Fire*Wolf colpendo un solo nemico che si trovi a distanza ravvicinata. Se l'incantesimo riesce, il dardo è immancabilmente letale indipendentemente dalle dimensioni dell'avversario, a meno che questo non possieda una immunità naturale. Questa deve essere verificata tirando un solo dado: dal 3 in su il veleno non avrà effetto.	25
Resurrezione	L'unico modo conosciuto di evitare il temuto **13**. Se l'incantesimo riesce, riporta Fire*Wolf all'inizio del paragrafo in cui ha trovato la morte. Il suo even-	55

tuale avversario mantiene gli stessi PUNTI DI VITA che aveva quando il nostro è spirato. Le caratteristiche di Fire*Wolf, però, dovranno essere completamente ricreate. La Resurrezione può essere usata *soltanto* quando Fire*Wolf muore.

Ritorno	Dà a Fire*Wolf la possibilità di tornare a qualsiasi paragrafo che abbia già attraversato, continuando la sua avventura da lì. I PUNTI DI VITA e il POTERE persi non vengono reintegrati.	20
Distorsione Temporale	Riporta il Tempo all'inizio del paragrafo in cui Fire*Wolf si trova. Generalmente viene usato durante un combattimento, perché permette di riportare i PUNTI DI VITA a quelli che il nostro eroe aveva in quel momento. Purtroppo vengono reintegrati anche i PUNTI DI VITA dell'oppositore.	15

Terrore	Incute nell'avversario un tale terrore per Fire*Wolf da farlo combattere svantaggiato (il nemico), facendogli perdere 5 PUNTI DI VITA in più ad ogni colpo.	20

LA STORIA DELLA SPADA DEL DESTINO

In un tempo in cui il mondo era giovane e un unico sole sorgeva a decretare l'alba in tutte le stagioni, dal cielo cadde un'enorme pietra infuocata che sprofondò in mare vicino alle coste di una terra chiamata Sumaritania. A causa del calore impressionante, all'impatto con l'acqua la pietra si spaccò e da essa scaturì una creatura di cui nessun uomo aveva mai visto l'uguale. Era un vero leviatano, feroce e astuto, distruttore implacabile e infinitamente malvagio.
La creatura uscita dalla pietra di fuoco elesse come sua dimora una fortezza sulle coste della Sumaritania e prese ad esigere sacrifici umani e tributi in grano, miele e oro. I Sumaritani, un popolo fiero, inizialmente cercarono di tener testa al mostro, ma la sua fortezza si rivelò inespugnabile, e la quantità di vite umane mietute da quella che venne chiamata la Guerra della Pietra Infuocata divenne ben presto intollerabile. Così si giunse ad una specie di patto secondo cui ogni anno al Solstizio d'Inverno doveva essere offerto un sacrificio al mostro.
Ora, a quel tempo, più saggia tra i Sumaritani era una donna dalle sembianze eroiche, forgiatrice di metalli e guerriera, che in un breve incontro con il suo sposo quindici anni prima aveva generato una fanciulla che

per il suo temperamento solare venne chiamata Sara Sorriso. E fu questa la fanciulla che il fato indicò come prima vittima del mostro della Pietra Infuocata.
Ma Hadriana, la marziale forgiatrice di metalli, non avrebbe mai permesso che sua figlia fosse condannata ad una morte tanto crudele e la nascose in una caverna giurando che lei sola, se fosse stato umanamente possibile, avrebbe liberato il paese dal mostro maledetto venuto dal cielo. Così mise il suo ingegno al servizio di un audace piano.
A quei tempi, tutti i forgiatori erano maghi, perché per lavorare i metalli e creare il fuoco erano necessarie arti magiche. All'Equinozio d'Autunno, tre mesi prima che cadesse il Solstizio fatidico, Hadriana lasciò la Sumaritania e viaggiò finché non raggiunse la Montagna Tremante, nella terra di Ragnarok, che si pensava celasse l'entrata al Mondo degli Inferi. Qui una razza di demoni e i morti degli uomini vivevano fianco a fianco solo in virtù di una difficile alleanza.
Hadriana trucidò il Guardiano dell'Entrata, un Verme di nome Klaanisbaad, e utilizzando la sua pelle come protezione scese nella Regione degli Inferi. In quel regno delle tenebre la donna raggirò e mise in trappola un Principe demonico di nome Lucifuge Rofocal e trasformò la sua essenza imprigionandola in una spada magica quale mai era stata forgiata dalla mano dell'uomo.
Con questa spada al suo fianco, Hadriana tornò in Sumaritania e al Solstizio d'Inverno la nascose sotto la veste e si presentò al mostro quale vittima sacrificale al posto della figlia.

Si seppe poi che il mostro della Pietra di Fuoco, rapito dalla bellezza statuaria di Hadriana, fu preso dal desiderio di trastullarsi con lei prima del sacrificio. Ma appena Hadriana si tolse la veste, come preparandosi per l'ulteriore indegnità, rivelò la spada e si scagliò contro la creatura con la determinazione del guerriero.
La battaglia che seguì durò sette giorni e sette notti e Hadriana non ne uscì viva che per miracolo. Ma alla fine, fu il mostro ad essere ucciso. Allora la vincitrice tagliò il corpo della creatura in quattro parti e le seppellì ai quattro angoli del Regno.
Ma la storia non terminò qui, perché nella furia del combattimento Hadriana aveva scoperto che la spada da lei creata aveva mantenuto una facoltà di sentire e una determinazione malefica propria. Così, l'arma telepatica continuava a spronarla a compiere atti cruenti per poter bere le anime delle sue vittime, secondo quella che era la natura demonica del Principe Lucifuge Rofocal.
Sulle prime Hadriana credette di poter controllare la sua creazione, ma col tempo dovette riconoscere che la spada era troppo pericolosa per una mano mortale. Così tentò di distruggerla affinché lo spirito demonico tornasse nel Mondo degli Inferi. Ma questa volta il suo tentativo fallì: la distruzione dell'arma si rivelò al di sopra delle sue capacità. Allora tentò nascondendola nelle grandi Caverne dei Mormorii e degli Spettri, dove nessun uomo avrebbe mai potuto trovarla. Ma anche in questo fallì, poiché la spada aveva la proprietà di ritornare al suo fianco non appena Hadriana la lasciava. Infine, disperata, la forgiatrice ricorse alle sue arti per far sì che il demone della spada fosse obbligato ad

accettare un accordo e vincolato a rispettarlo. Così si impegnò a tessere una tela magica con filamenti di electrum e selenium. Hadriana impiegò dieci anni per ultimare il suo artefatto. Quando fu pronta, scagliò la rete nell'etere perché fungesse da trappola per gli eroi dei tempi a venire.
La trappola era sottile, perché quando un uomo o una donna ne fossero stati avviluppati non sarebbero riusciti a percepirlo, ma il loro destino sarebbe mutato, rendendoli vincolati fino alla morte ad una spada demoniaca. Così Hadriana riuscì a liberarsi dell'infernale oggetto che aveva creato. Nei millenni che seguirono quel tempo dimenticato, il più grande guerriero, il combattente più indomito di ogni epoca ha sempre trovato, immancabile al suo fianco, la Spada del Destino, in una agghiacciante simbiosi che nessuno aveva ancora saputo distruggere.

PAGINA DEI SUGGERIMENTI

Usa questa sezione del libro SOLTANTO SE NON SEI PIÙ IN GRADO DI PROSEGUIRE IN ALCUN MODO nella tua avventura. I suggerimenti che seguono servono infatti a tirarti fuori dai guai SOLTANTO nelle situazioni di estrema difficoltà. Le informazioni, come potrai notare, vanno lette all'indietro.

Valle delle illusioni
.acigam alorap al erenetto rep alorap anucsaic id arettel amirp al idnerp e etacra el ettut ad etloccar elorap el noc esarf anu amroF

Amuleto dell'amoebix
.àtem amirp alla ottos ecidoc id aenil anucsaic id àtem adnoces al inoP

Uso della sfera
.oiggassem li eracifidoced rep amehcs otseuq asU .amirp alled atroc ùip eresse àrvod agir amitlu'L .oirartnoc la odnedecorp e Z allad òrep odnaicnimoc ,otebafla'l ivircsir ,ottos iD .acigam alorap allen àig onoiappa ehc erettel el òrep odnettemo ,otebafla'llad atiuges acigam alorap al ivircS

Regole di Combattimento

Primo Colpo
Tira due dadi per il tuo personaggio e due per l'avversario. Aggiungi al risultato i valori di VELOCITÀ, CORAGGIO e FORTUNA. Chi ottiene il risultato maggiore colpisce per primo.

Stabilito ciò, tu e il tuo avversario vi affrontate colpendovi a turno.

Colpire
Gioca due dadi. Se fai 7 o più, hai colpito l'avversario. Per ogni 10 punti di ABILITÀ puoi diminuire di 1 il punteggio che devi fare per colpire (cioè 7). Per ogni 72 punti di FORTUNA, puoi diminuire di 1 il punteggio che devi fare per colpire (cioè 7).

Danno
Sottrai il numero che devi fare per colpire (dopo le dovute modificazioni) dal numero ottenuto con i dadi e moltiplica il risultato per 10: i punti così ottenuti rappresentano il danno inferto al nemico. Per ogni 8 punti di FORZA che possiedi, aggiungi 1 al danno inferto. Questo verrà modificato anche dalle armi che adoperi (vedi la "Tavola di modifica in base ad armi e armature" all'inizio del libro).

Evitare la morte
Se i tuoi PUNTI DI VITA scendono a 0 o meno, gioca due dadi e moltiplica il risultato per 8. Se il numero così ottenuto è inferiore al punteggio della tua FORTUNA, ricomincia a combattere.

Resistenza
La durata della battaglia dipende dal tuo livello di RESISTENZA. Dividi la cifra per 10, arrotondando sempre per difetto, e scoprirai per quanti scontri potrai combattere.

Recuperare ABILITÀ
Per ogni combattimento superato, aggiungi 1 punto al punteggio dell'ABILITÀ.

NEL REGNO DEI DEMONI

3

fire*wolf

Una gomma, una matita, un paio di dadi e tanta audacia: solo di questo hai bisogno per dare inizio a un'indimenticabile avventura in una terra popolata da barbari coraggiosi, maghi potenti ed invincibili demoni.

In questo libro il protagonista sei tu. Da dieci anni la pace regna su Harn, ma la morte improvvisa di Re Voltar il Magnifico risveglia negli animi della gente antichi timori. Ora che i poteri magici del re non proteggono più il regno, l'infernale Stirpe di Demoni può attaccare indisturbata. Soltanto la Sfera d'Oro - un potentissimo manufatto magico - può restituire a Harn la sicurezza di un tempo, e un uomo solo in tutto il regno è in grado di andare a recuperarla.

In questo libro il protagonista sei tu. Buona fortuna, Fire*Wolf!

copertina illustrata da Peter Andrew Jones

ISBN 88-7068-505-5

70685055

L. 10.000 iva inc.

librogame®
il protagonista sei tu